



CH
CORBIN
HUNTER

Содержание

Вступление

Создание персонажа

Классы

Расы

Предыстория и происхождение

Снаряжение

Фиты (Черты)

Навыки классов

Способности

Способности силы

Инженерные способности

Базовая механика

Сражения

STAR WARS

STAR WARS D20 3.5 HOMEBREW EDITION

В адаптации для игры по сеттингу Star Wars был создан среднего объема хоумрул, который дополняется по мере необходимости. Его актуальную версию всегда можно скачать в документах группы, информация о внесенных изменениях/дополнениях будет указываться в отдельной теме в моей группе VK.

Основное

- Основные правила и механики взяты из D&D PHB 3.5
- Адаптация содержит всю основную необходимую информацию для организации игры. В случае если вы считаете, что чего-то не хватает - сообщите мне об этом.

Дисклеймер

- Все материалы поставляются как есть, и вы вольны с ними делать что угодно. Указание авторства желательно, но необязательно.
- Авторские права принадлежат тем, кому они принадлежат независимо от того, кто, когда и кого купил. Продавать данный материал запрещено.
- Если вы купили этот материал, то вы долбоеб (см. предыдущий пункт), разрешаю вам нагадить на коврик тому, кто вам его продал.
- По интересующим вопросам обращаетесь в сообщество https://vk.com/star_wars_ttrpg



Создание персонажа

Чтобы начать играть вам необходимо создать персонажа. Если вы ранее уже играли в настольные ролевые игры по системам D&D 3.5 или Pathfinder, то наверняка сможете сделать это самостоятельно. Так же, аналогичный этап есть в некоторых компьютерных играх на схожих ролевых системах, например Star Wars: Knights of the Old Republic или Pathfinder: Kingmaker. Далее выполните несколько простых шагов, чтобы вы могли поэтапно создать своего персонажа:

- Возьмите лист бумаги (или скачайте и распечатайте подготовленный лист персонажа) и карандаш
- Выберите класс персонажа
- Выберите расу персонажа
- Выберите готовую предысторию персонажа (или создайте свою)
- Распределите характеристики и модификаторы вашего персонажа
- Выберите подходящие фиты персонажу
- Выберите навыки, которыми будет владеть ваш персонаж
- Запишите показатели для боевых столкновений

Лист персонажа

Вы можете использовать обычный лист бумаги, сделать его на компьютере/смартфоне или скачать и распечатать специально подготовленный лист персонажа для этой адаптации (есть в группе ВК или по QR-коду ниже).



Класс персонажа

Выберите будущий класс вашего персонажа из предложенных. Класс персонажа определяет его основные возможности (как в бою, так и в мирной жизни), начальное снаряжение, максимальное количество здоровья, бонусы атаки и спасбросков. Подробное описание классов и их возможностей можно посмотреть в соответствующем разделе.

Раса персонажа

Раса персонажа определяет то, как будет выглядеть ваш персонаж, скорость его передвижения, расовые корректировки характеристик, дополнительные возможности (дополнительный фит на первом уровне или спасбросок с преимуществом, физиологические особенности).

Выберите предысторию

Или создайте совместно с мастером свою. Предыстория определяет повествовательное прошлое вашего персонажа: то, где и как он вырос, чему обучился, его характер, отношение к жизни и происходящему в галактике. Так же предыстория дает персонажу несколько преимуществ (умение, специализация) и одну слабость (машем ручкой Энакину Скайуокеру, который боялся песка).

Распределите характеристики

Ваш персонаж обладает шестью основными характеристиками: сила, ловкость, телосложение, интеллект, мудрость, харизма. Средним показателем для обывателя в галактике является показатель равный 9-11. Помимо общего значения, у каждой характеристики есть соответствующий **модификатор**, который равен $\frac{(\text{значение} - 10)}{2}$ (с округлением в меньшую сторону). Т.е. например если показатель силы персонажа равен 16, то модификатор силы будет равен $\frac{(16-10)}{2} = 3$. Именно модификатор характеристики вы будете прибавлять или отнимать при бросках, когда персонаж делает что-то связанное с этим параметром.

Сила

Показывает насколько у вашего персонажа развита мускулатура и физическая сила. Этот параметр важен для бойцов ближнего боя. Применяется в следующих случаях:

- При бросках атаки и урона в ближнем бою.
- При использовании физических способностей персонажа (навык Атлетика).

Ловкость

Определяет координацию, проворность и реакцию персонажа. Применяется в следующих случаях:

- Дистанционные атаки, включая оружие и способности, в некоторых случаях при бросках атаки и урона в ближнем бою.
- Бонус ловкости к АС (защите персонажа), как способность персонажа уворачиваться от атак.
- Спасбросок Рефлекса - способность персонажа реагировать и уворачиваться от разных угроз.
- При общих проверках координации (навыки: Акробатика, Езда верхом, Ловкость/Высвобождение, Скрытность).

Телосложение

Определяет здоровье персонажа и его выносливость, применяется в следующих случаях:

- При бросках кубика для определения дополнительных хит-поинтов на новом уровне. Если меняется модификатор телосложения, то меняется и количество хит-поинтов в соотношении 1 мод. = 1 хп за 1 уровень.
- Спасбросок стойкости - устойчивость к ядам, болезням и другим истощающим выносливость эффектам.
- При использовании навыка Концентрация.

Интеллект

Определяет насколько ваш персонаж образован. Этот параметр важен для классов, которые имеют доступ к инженерным способностям и любым персонажам, которые хотят освоить много навыков. Применяется в следующих случаях:

- Определяет максимально доступный круг инженерных способностей и бонусные ячейки способностей для классов использующих инженерные способности.
- Определяет количество языков, которыми владеет персонаж в начале игры.
- Число пунктов навыков.
- При использовании следующих навыков: Взлом, Ловушки, Распознавание, Маскировка, Знания, Создание взрывчатки, брони, оружия, технологических модулей, биохимии, дроидов.

Мудрость

Определяет силу воли персонажа, его интуицию, восприятие и общие чувства. Применяется в следующих случаях:

- Спасбросок воли - у разумных для противостояния эффектам способностей силы, у дроидов (и подобных субъектов) для защиты от взлома.
- При использовании навыков Внимательность, Первая помощь, Чувство мотива.

Харизма

Определяет силу личности персонажа, его убедительность, способность вести за собой. Этот параметр важен для классов, которые имеют доступ к способностям силы. Применяется в следующих случаях:

- Определяет максимально доступный круг способностей силы и бонусные ячейки способностей для классов использующих способности силы.
- При использовании навыков Блеф, Дипломатия, Запугивание, Приручение животных, Сбор информации, Эмпатия, Усиление, Телекинез, Создание артефактов силы.

Распределение характеристик

На старте у вас есть 76 пунктов, которые вам необходимо распределить по характеристикам. Имейте в виду, что до применения расовых корректировок ни у одной характеристики не может быть значение менее 7 пунктов и более 18 пунктов. Например для пехотинца, который будет сражаться оружием ближнего боя и использовать инженерные способности можно взять следующий набор:

Характеристика	Значение	Модификатор
Сила	18	+4
Ловкость	10	+0
Телосложение	16	+3
Интеллект	14	+2
Мудрость	10	+0
Харизма	8	-2

- Особое: данный способ распределения характеристик является упрощенным, ваш мастер может использовать иной способ определения стартового количества пунктов характеристик.

Изменение характеристик

Параметры характеристик могут изменяться (в т.ч. неограничено подниматься) в следующих случаях:

- На 4, 8, 12, 16 и 20 уровнях один пункт добавляется к какой-то одной характеристике.
- Некоторые способности (инженерные и силы) поднимают или опускают значения характеристик.
- Некоторые биохимические смеси и наркотики поднимают или опускают значения характеристик.
- Импланты поднимают значения характеристик.
- Необычные предметы поднимают или опускают значения характеристик.
- Яды, болезни и другие эффекты могут уменьшать значения характеристик.

Выберите фиты

Фит - это особенность персонажа, дающая ему новые способности или улучшающая его. В отличие от навыков фиты не имеют рангов - у персонажа либо есть определенное преимущество/способность от фита, либо нет. Каждый персонаж получает 1 фит на первом уровне, и далее на каждом третьем общем уровне (3, 6, 9, 12, 15, 18). Так-же в некоторых случаях у персонажа есть бонусные фиты, например: определенная раса, классовые пассивные и бонусные фиты. У большинства фитов имеются пререквизиты - условие, которое должно быть выполнено, чтобы персонаж мог получить этот фит себе, например: значение характеристики, один или несколько определенных фитов, требование к уровню или ВАВ, определенное количество рангов в навыке.

- Например, для пехотинца-человека на первом уровне можно выбрать три фита (один общий, второй от расы, третий бонусный от класса) - Мощная атака, Рассечение, Улучшенная инициатива (но вы можете выбрать и другие - это просто пример) и из-за пассивной способности он дополнительно получает фит "Имплантация МК-1".

Выберите навыки

Навыки персонажа выражают его специализацию - то, в чем он хорош. На первом уровне вы получаете определенное количество навыков (указано в описании классов). Для каждого класса есть классовые навыки (К - 1 ранг в этих навыках берется за 1 пункт навыков и их максимальный уровень не может быть более +3 от уровня персонажа) и субклассовые (СК - 1 ранг в этих навыках берется за 2 пункта навыков и их максимальный уровень не может быть более +1 от уровня персонажа). Пехотинец на 1-ом уровне имеет 16 пунктов от класса и интеллекта и 4 дополнительных пункта от предыстории военный, в сумме 20 - мы можем взять 5 разных К-навыков с максимальным 4 рангом, и посчитать что получится с бонусом от модификаторов характеристик:

Навык	Ранг	Модификатор характеристики	Сумма
Атлетика	4	+4	8
Внимательность	4	+0	4
Концентрация	4	+3	7
Знание технологий	4	+2	6
Создание оружия	4	+2	6

Запишите показатели для сражений

- **НР, хит-поинты:** на первом уровне равняются сумме максимального значения кубика хит-поинтов класса и модификатора телосложения.
- **АС, защита:** 10 + бонус брони + бонус щита + модификатор ловкости (некоторая броня и все щиты снижают максимально допустимый модификатор ловкости при расчете АС).
- **Инициатива:** инициатива равна модификатору ловкости, если вы взяли фит "улучшенная инициатива", то вы получаете бонус к этому значению.
- **Атака в ближнем бою:** ВAB (бонус атаки) + модификатор силы + дополнительные модификаторы (если есть, например от фитов) - это значение используется, когда персонаж атакует противника с помощью оружия ближнего боя или касательными способностями.
- **Атака в дистанционном бою:** ВAB (бонус атаки) + модификатор ловкости + дополнительные модификаторы (если есть, например от фитов) - это значение используется, когда персонаж атакует противника с помощью дистанционного оружия или дистанционными способностями.
- **Спасброски:** у каждого класса своя прогрессия спасбросков, запишите их и добавьте бонусы от модификаторов характеристик и другие бонусы (если есть, например от фитов, расы, пассивных способностей класса).

Проверки с помехой и преимуществом

Иногда особое умение или обстоятельства гласят, что вы совершаете проверку навыка, спасбросок или бросок атаки с преимуществом или помехой. Когда такое происходит, вы бросаете второй D20. Используйте наибольший результат, если у вас есть преимущество, и наименьший, если есть помеха. Например, если у вас есть помеха, и выпало «17» и «5», вы используете «5». Если бы у вас было преимущество, вы бы использовали «17».

Если на бросок влияют сразу несколько факторов, и все дают преимущество или помеху, бросается всё равно только один дополнительный D20. Например, если сразу несколько благоприятных обстоятельств предоставляют преимущество, вы всё равно кидаете только один дополнительный D20. Если обстоятельства создают одновременно и преимущество и помеху, то считается, что их нет, и вы бросаете только один D20. Это справедливо даже для обстоятельств, когда негативных факторов много, а положительный только один, и наоборот. В такой ситуации у вас нет ни преимущества, ни помехи.

Обычно преимущества и помехи вызваны особыми умениями, действиями или способностями. Мастер тоже может решить, что обстоятельства положительно или негативно влияют на проверки и дать преимущество или помеху соответственно.

Дополнительно

Помимо игромеханических особенностей, которые мы определили выше есть еще и нарративные элементы. Они частично затрагиваются при выборе предыстории персонажа, но вы с разрешения мастера можете значительно их расширить и полностью продумать все прошлое персонажа - это способствует лучшему погружению в игру, а так-же более глубокому пониманию своего персонажа. Помните, что вы играете в ролевую игру, что дает вам возможность не просто двигать фигурки на столе и бросать кубики, а отыгрывать своего персонажа так, как будто вы находитесь на его месте.

Примеры:

- Джедай пытается телекинезом вырвать бластер у пехотинца – проводится встречная проверка: джедай делает бросок с помехой, а пехотинец с преимуществом.
- Во время боя противник кинул гранату в сторону разведчика расы Тви'лек. Представители этой расы от природы обладают хорошей реакцией, и в данном случае разведчик может провести спасбросок реакции с преимуществом.
- **Особое:** эта механика опциональная, и вы можете ее не применять. Она напрямую вписана только в некоторые расы и классы, и вместо бросков с помехой/преимуществом вы можете давать бонусы/штрафы к требуемым проверкам. Напротив, если вы решите ее применять, то можете вместо различных бонусов/штрафов делать бросок с помехой/преимуществом.

Игровые классы

Краткое описание классов

- **Страж-Макаши** - боец ближнего боя, ориентированный на сражение с фехтовальщиками. Плохо обращается с силой и имеет мало навыков.
- **Страж-Соресу** - боец ближнего боя, сфокусированный на обороне. Плохо обращается с силой и имеет мало навыков.
- **Страж-Шиен** - боец ближнего боя, сфокусированный на нанесении максимального урона противнику. Плохо обращается с силой и имеет мало навыков.
- **Хранитель-Атару** - мобильный боец ближнего боя, способный наносить умеренный урон и быстро перемещаться между противниками. Средне обращается с силой и имеет среднее количество навыков.
- **Хранитель-Ниман** - универсальный боец ближнего боя, который способен обороняться и наносить умеренный урон. Средне обращается с силой и имеет среднее количество навыков.
- **Хранитель-Джуйо** - мобильный боец ближнего боя, способный наносить большой урон с определенными перерывами. Средне обращается с силой и имеет среднее количество навыков.
- **Консул** - отлично обращается с силой, имеет большое количество навыков.
- **Разведчик** - универсальный боец, который наносит средний урон. Отлично обращается с инженерным инструментом, имеет большое количество навыков.
- **Пехотинец** - универсальный боец, который наносит максимальный урон. Плохо обращается с инженерным инструментом, имеет мало навыков.
- **Инженер** - специалист по использованию инженерных способностей с дроидом-помощником.
- **Пауэртех** - универсальный боец с возможностью одновременного использования инженерных способностей и оружия.
- **Разрушитель** - престиж-класс для стражей и пехотинцев, боец не использующий способности и полагающийся только на себя и оружие.

Справляясь с задачами и опасностями, персонажи игроков получают опыт. Накопив достаточно опыта, они переходят на новый уровень и становятся сильнее. Скорость их развития зависит от темпа игры, который предпочитает ваша группа. Кто-то выбирает быстрый темп, когда персонажи получают новые уровни раз в пару встреч, а кто-то любит, чтобы повышение происходило пореже. В конечном счете вы сами решаете, что вам нравится больше.



Повышение в уровне

Набрав определенное количество опыта, персонаж переходит на новый уровень. Обычно это происходит в конце встречи, когда ведущий раздает опыт по результатам последних событий. Развитие персонажа идет по тому же принципу, что и его создание, только его принадлежность к народу и характеристики, а также все принятые ранее решения касательно класса, навыков и черт (фитов) остаются в силе.

При повышении в уровне персонаж обычно получает новые способности, пункты навыков и здоровья, иногда — новую черту или возможность повысить на 1 одну из характеристик на выбор. Со временем, по мере роста уровня персонажа, он становится все более значимой силой в игровом мире, обретая способность править целыми странами или повергать их в прах.

Добавляя новые уровни к имеющемуся классу или приобретая первый уровень в новом классе (см. «Мультиклассирование»), совершите следующие действия в указанном порядке.

- Во-первых, определите, какой уровень в каком классе вы берете — для этого персонаж должен отвечать всем классовым требованиям.
- Во-вторых, увеличьте одну из характеристик, если при переходе на данный уровень это следует сделать.
- В-третьих, добавьте персонажу все новые классовые способности соответствующего уровня, а также увеличьте его здоровье, бросив соответствующую классу игральную кость. Наконец, добавьте новые навыки и черты.

Внимание!

Джедай получая новый уровень выбирает в какой форме (форма = класс) он будет развиваться.

То есть, если вы играя за 2-уровневого персонажа джедая-стража в форме Макаши получаете новый уровень, то можете продолжить развитие в своей базовой форме (получить 3-ой уровень Макаши) или можете взять 1 уровень в другом классе (мультикласс).

При этом, если вы берете мультикласс, то получаете только преимущества и приемы получаемые с новыми уровнями — **пассивную способность класса можно получить только один раз за базовый класс (т.е. только при создании персонажа).**

Мультиклассирование

Принимается, что у любой расы без штрафов к опыту может быть два класса. В случае мультиклассирования на 3 и более классов принимаются стандартные штрафы на получаемый опыт (20%). Так-же, в случае мультиклассирования или получения престиж-класса квалификации в навыках остаются от базового класса.

Страж, общее описание

Стражи всю свою жизнь тренируются в обращении со световым мечом, и лучше всего проявляют себя в столкновениях в ближнем бою. Вопреки расхожему мнению, многие стражи являются хорошими дипломатами и занимаются урегулированием конфликтов по всей Республике не прибегая к грубой физической силе. Поскольку стражи в ходе своих тренировок больше концентрируются на фехтовании и физической подготовке - они обладают наименьшими возможностями манипулирования силой.

Игровая информация:

- **Кубик хит-поинтов:** D10
- **Пункты навыков на 1-ом уровне:** (2+мод.интеллекта)х4
- **Пункты навыков на новом уровне:** 2 + мод.интеллекта.
- **Мировоззрение:** любое не хаотичное.

- **Боевое предвидение** позволяет лучше отражать атаки врагов: +2 к АС.
- **Сан Джем:** прием направленный на разоружение противника. Форсюзер в руках которого находится световой меч может провести обезоруживание противника как будто владеет чертой "улучшенное обезоруживание".
- **Фиты:** в дополнение к обычным фитам страж получает бонусные фиты. Бонусные фиты указаны в классовой таблице (без указания общих фитов выдающихся на первом и каждом третьем уровне и дополнительных фитов, которые выдаются некоторым расам).
- **Квалификация в оружии и броне:** световые мечи и виброоружие, легкая и средняя броня. Поскольку лезвие светового меча не имеет веса, то даже при использовании двуручного хвата не применяется множитель 1,5 к урону от мод. характеристики (исключая Шиен - см. описание архетипа).

Страж

Способности силы стража ограничены. Для их использования страж должен подготовить выбранные способности заранее. Для расчета максимального круга способностей и спасбросков используется харизма (если в описании способности не сказано иное). Количество ячеек на круг (кастов в день) указано в таблице ниже.

Ур/ Кастер	ВAB	Бонусные фиты	Спасбросок Стойкость	Спасбросок Рефлекс	Спасбросок Воля	0 круг	1 круг	2 круг	3 круг	4 круг
1 / -	+1	1	+2	+0	+0	—	—	—	—	—
2 / -	+2		+3	+0	+0	—	—	—	—	—
3 / -	+3		+3	+1	+1	—	—	—	—	—
4 / -	+4	1	+4	+1	+1	—	—	—	—	—
5 / 1	+5		+4	+1	+1	1	0	—	—	—
6 / 1	+6/+1		+5	+2	+2	1	0	—	—	—
7 / 2	+7/+2		+5	+2	+2	2	1	—	—	—
8 / 2	+8/+3	1	+6	+2	+2	2	1	—	—	—
9 / 3	+9/+4		+6	+3	+3	2	1	0	—	—
10 / 3	+10/+5		+7	+3	+3	2	1	0	—	—
11 / 4	+11/+6/+1		+7	+3	+3	3	2	1	—	—
12 / 4	+12/+7/+2	1	+8	+4	+4	3	2	1	—	—
13 / 5	+13/+8/+3		+8	+4	+4	3	2	1	0	—
14 / 5	+14/+9/+4		+9	+4	+4	3	2	1	1	—
15 / 6	+15/+10/+5		+9	+5	+5	4	3	2	1	—
16 / 6	+16/+11/+6/+1	1	+10	+5	+5	4	3	2	1	—
17 / 7	+17/+12/+7/+2		+10	+5	+5	4	3	2	1	0
18 / 7	+18/+13/+8/+3		+11	+6	+6	4	3	2	2	1
19 / 8	+19/+14/+9/+4		+11	+6	+6	5	4	3	2	1
20 / 8	+20/+15/+10/+5	1	+12	+6	+6	5	4	3	2	1

Макаши - дуэльная форма

(Страж)

Также именуемая «Путь Исаламири», предназначалась прежде всего для поединка с противником, также вооружённым световым мечом. Форма II всегда описывалась как элегантная, мощная, требующая от бойца высокой точности движений, но взамен позволяющая атаковать и защищаться с минимальными усилиями, при этом изматывая противника. Характерной чертой Макаши была техника сражения одной рукой, обеспечивающая плавность движений и большую свободу перемещения. Форма основывалась на парированиях, выпадах и точных, коротких ударах — в противовес блокам и грубым ударам других форм.

Традиционная для Макаши стойка готовности представляла собой низкую защитную стойку, с мечом в одной руке, лезвие которого направлено вниз и в сторону. Существовал особый жест приветствия, которым бойцы Макаши обычно начинали поединок — быстрый росчерк в воздухе буквы Х лезвием меча.

Способности архетипа

Пассивная способность:

Поток - пользователя Макаши практически невозможно обезоружить — практик Макаши получает бонус +4 к встречным проверкам обезоруживания и раскалывания, любая такая атака провоцирует проверку обезоруживания/раскалывания, даже если атакующий владеет чертой ул.обезоруживание/раскалывание.

- **2 уровень**
- Дуэль - пользователь Макаши выбирает до 2 противников сражающихся против него с рукопашным оружием. Все атаки оружием ближнего боя пользователя Макаши против этих противников проводятся с преимуществом, а противники атакуют пользователя Макаши с помехой.
- **4 уровень**
- Течение - пользователь Макаши может попытаться использовать хитрый прием против цели атаковавшей его в ближнем бою, чтобы полностью отразить урон от атаки (по факту пользователь Макаши закручивает оружие противника таким образом, что он попадает сам по себе, исключая критические удары). Для использования этого приема пользователь Макаши делает проверку Концентрации, полученный результат должен быть равен или больше показателя атаки противника. Количество использований способности в день равно "4 + Модификатор Ловкости пользователя Макаши + 1/2 уровня Макаши", временное увеличение Ловкости не увеличивает это значение. Использование этого приема нужно заявить до оглашения количества урона нанесенного противником. При дуэли мастеров Макаши/Ниман прием для нанесения урона можно использовать против противника если разница проверки Концентрации против атаки противника равна или больше 10, успешная проверка с показателем разницы меньше 10 позволяет только избежать урона.

- **6 уровень**
- Дуэль - пользователь Макаши может выбирать для способности Дуэль 3 противника.
- **10 уровень**
- Провокация - в свой раунд свободным действием пользователь Макаши может спровоцировать цель или цели с которыми сражается в дуэли (проверка Блефа пользователя Макаши против Чувства мотива цели). Если провокация успешна пользователь Макаши может провести по цели свободную атаку.
- **11 уровень**
- Дуэль - пользователь Макаши может выбирать для способности Дуэль 4 противника.
- **15 уровень**
- Чо Сун - в случае успешного применения течения (урон отражен) пользователь Макаши может провести прием направленный на отсечение конечности противника в которой находится основное оружие. Пользователь Макаши дополнительно проводит стандартную атаку и если она успешна отсекает конечность.
- **16 уровень**
- Дуэль - пользователь Макаши может выбирать для способности Дуэль 5 противников.
- **20 уровень**
- Мастер Макаши
- Пользователь Макаши может использовать прием Течение для парирования критических ударов. В случае критического удара прием для нанесения урона можно использовать против противника если разница проверки Концентрации против атаки противника равна или больше 10, успешная проверка с показателем разницы меньше 10 позволяет только избежать урона.



Соресу – защитная форма (Страж)

Находиться посреди глаза бури — вот основной принцип философии Соресу. Боец концентрировал свой разум, как бы возводя вокруг себя барьер, изолирующий его от окружающей битвы. Это позволяло бойцу поместить себя в «центр шторма», где бушующая вокруг буря сражения не могла причинить ему вреда. Таким образом, Соресу обеспечивала хорошую защиту в почти любой боевой обстановке, но при этом до конца сражения боец не мог выйти за границу «глаза бури».

Форма III требовала намного меньше энергии на атакующие движения, чем все остальные стили. Приверженцы этого стиля изматывали агрессивного оппонента непробиваемой обороной с минимальным количеством контратак. Они ждали, когда соперник истратит все запасы своей энергии, и только затем переходили к атаке. Они ждали, когда он вымотает себя настолько, что не сможет дать достойный отпор.

Способности архетипа

Пассивная способность:

Пользователя Соресу практически невозможно заставить врасплох, принимается, что пользователь Соресу владеет чертой "улучшенное сверхестественное уворачивание".

- **2 уровень**
- Круг Соресу - свободным действием пользователь Соресу (концентрация КС 15 + количество противников в зоне радиусом в две клетки), прибавляя "уровень Соресу + мод. харизмы" к АС (считается как бонус к уклонению) против всех физических и стрелковых атак на количество раундов равное "1/2 уровня Соресу + мод. харизмы". Количество использований способности в день равно "4 + Мод. Ловкости пользователя Соресу + уровень Соресу", временное увеличение Ловкости не увеличивает это значение. Пользователь Соресу может передвигаться не более чем на 1.5 метра в раунд во время использования данной способности и должен быть вооружен оружием ближнего боя, с которым умеет обращаться. Способность не действует если пользователь Соресу лишен бонуса уклонения (например связан, без сознания, или против него успешно применен финт).
- **4 уровень**
- Зов доблести - свободным действием пользователь Соресу провоцирует всех противников в радиусе 9 метров атаковать его, цели могут провести спасбросок Воли (КС 15 + уровень пользователя Соресу + мод. харизмы). Способность не работает против субъектов с ментальной защитой против эффектов силы.

- **6 уровень**
- Круг Соресу - при использовании способности Круг Соресу ее пользователь дополнительно добавляет 1D4 к своему бонусу защиты.
- **10 уровень**
- Рипост - пока активен Круг Соресу, пользователь Соресу дополнительно добавляет к атакам оружием ближнего боя модификатор Харизмы.
- **11 уровень**
- Круг Соресу - при использовании способности Круг Соресу ее пользователь дополнительно добавляет 2D4 к своему бонусу защиты.
- **15 уровень**
- Подавление Соресу - пользователь Соресу способен передвигаться на дистанцию равной его скорости движения без потери круга Соресу. Использование чарджа и бега по прежнему приводит к потере круга Соресу.
- **16 уровень**
- Круг Соресу - при использовании способности Круг Соресу ее пользователь дополнительно добавляет 3D4 к своему бонусу защиты.
- **20 уровень**
- Мастер Соресу - круг Соресу действует постоянно (но пользователь Соресу все так-же лишается его бонусов при использовании чарджа, бега и потери бонуса ловкости).



Шиен - атакующая форма (Страж)

Ф

орма V была создана мастерами Формы III, считавшими свой стиль слишком пассивным и не одобрявшими затяжные поединки.

Форма V, как ни одна другая форма фехтования, требовала от бойца огромной физической силы, ведь основной упор в ней делался на постоянное подавление

противника грубой физической силой.

Как и Форма IV, это боевое искусство появилось в те времена, когда поддержание мира в галактике стало требовать от джедаев всё более и более активных действий.

Способности архетипа

Пассивная способность:

Пользователь Шиен может применять 1.5 модификатор силы при расчете урона.

- **2 уровень**
- Вихрь ударов - пользователь Шиен в свой ход полнораундовым действием может нанести 1D4 ударов как группе врагов, так и одиночной цели (КС концентрация 15 + 2 за 1 цель), 1.5 мод силы разрешен. Количество использований способности в день равно "2 + Модификатор Силы пользователя Шиен + 1/2 уровня Шиен", временное увеличение Силы не увеличивает это значение. При использовании этой способности все атаки производятся с применением 1/2 максимального ВАР.
- **4 уровень**
- Подавление Шиен - за каждый успешный удар пользователя Шиен цели с вероятностью 50% наносится 1 повреждение ловкости (но не ниже 1 пункта ловкости). Не работает при использовании Вихря ударов, т.к. эта техника больше полагается на скорость. Пункты ловкости у цели восстанавливаются после полноценного отдыха.
- **6 уровень**
- Вихрь ударов - 2D4 ударов.
- **10 уровень**
- Подавление Шиен - за каждый удар пользователя Шиен цели с вероятностью 50% наносится 1 повреждение ловкости (но не ниже 1 пункта ловкости). Не работает при использовании Вихря ударов, т.к. эта техника больше полагается на скорость. Пункты ловкости у цели восстанавливаются после полноценного отдыха.
- **11 уровень**
- Вихрь ударов - 3D4 ударов.
- **15 уровень**
- Натиск Шиен - успешные атаки пользователя Шиен позволяют накапливать бонус для уменьшения критического диапазона по +1 за каждую атаку на значение равное модификатору силы (включая Вихрь ударов). Накопленный бонус можно использовать один раз (огласив заранее), после чего его нужно снова накапливать.

Начальный комплект Стража

- **Броня:** Защитная Экипировка МК-2
- **Оружие:** Световой меч
- **Выбор навыков:** выберите количество навыков равное 2+мод.интеллекта
- **Фиты:** выберите фит, для которого у персонажа имеются подходящие преквизиты
- **Бонусный фит:** выберите фит, связанный со сражением, для которого у персонажа имеются подходящие преквизиты
- **Инвентарь:** наплечная сумка, пища и вода на 1 день, походный комплект (спальный мешок, неоновый жезл)
- **Кредиты:** 1D4 сотен кредитов

- **16 уровень**
- Вихрь ударов - 4D4 ударов.
- **20 уровень**
- Мастер Шиен при использовании способности Вихрь ударов применяет ее совместно со способностью Подавление Шиен.



Хранитель, общее описание

Хранители в отличии от стражей делали упор не только на фехтование, но и на развитие других дисциплин. В результате своего обучения хранитель становится не только опасным противником в ближнем бою, но и специалистом широкого профиля, способным манипулировать силой на хорошем уровне, быть дипломатом на переговорах или разведчиком на передовой.

Игровая информация:

- **Кубик хит-поинтов:** D8
- **Пункты навыков на 1-ом уровне:** (4+мод.интеллекта)х4
- **Пункты навыков на новом уровне:** 4+ мод.интеллекта.
- **Мировоззрение:** любое не хаотичное.

- **Боевое предвидение** позволяет лучше отражать атаки врагов: +2 к АС.
- **Сан Джем:** прием направленный на разоружение противника. Форсюзер в руках которого находится световой меч может провести обезоруживание противника как будто владеет чертой "улучшенное обезоруживание".
- **Фиты:** в дополнение к обычным фитам хранитель получает бонусные фиты. Бонусные фиты указаны в классовой таблице (без указания общих фитов выдающихся на первом и каждом третьем уровне и дополнительных фитов, которые выдаются некоторым расам).
- **Квалификация в оружии и броне:** световые мечи и виброоружие, легкая броня. Поскольку лезвие светового меча не имеет веса, то даже при использовании двуручного хвата не применяется множитель 1,5 к урону от мод. характеристики (исключая Джуйо - см. описание архетипа).

Хранитель

Способности силы хранителя ограничены. Для их использования хранитель должен подготовить выбранные способности заранее. Для расчета максимального круга способностей и спасбросков используется харизма (если в описании способности не сказано иное). Количество ячеек на круг (кастов в день) указано в таблице ниже.

Ур/ Кастер	ВAB	Бонусные фиты	Спасбросок Рефлекс	Спасбросок Стойкость	Спасбросок Воля	0 круг	1 круг	2 круг	3 круг	4 круг	5 круг	6 круг
1 / -	+0	1	+2	+0	+0	—	—	—	—	—	—	—
2 / -	+1	1	+3	+0	+0	—	—	—	—	—	—	—
3 / -	+2		+3	+1	+1	—	—	—	—	—	—	—
4 / 1	+3		+4	+1	+1	1	0	—	—	—	—	—
5 / 2	+3	1	+4	+1	+1	1	0	—	—	—	—	—
6 / 2	+4		+5	+2	+2	2	1	—	—	—	—	—
7 / 3	+5		+5	+2	+2	2	1	0	—	—	—	—
8 / 4	+6/+1	1	+6	+2	+2	2	1	0	—	—	—	—
9 / 4	+6/+1		+6	+3	+3	2	1	1	—	—	—	—
10 / 5	+7/+2		+7	+3	+3	3	2	1	0	—	—	—
11 / 6	+8/+3	1	+7	+3	+3	3	2	1	1	—	—	—
12 / 6	+9/+4		+8	+4	+4	3	2	1	1	—	—	—
13 / 7	+9/+4		+8	+4	+4	3	2	2	1	0	—	—
14 / 8	+10/+5	1	+9	+4	+4	4	3	2	1	1	—	—
15 / 8	+11/+6/+1		+9	+5	+5	4	3	2	2	1	—	—
16 / 9	+12/+7/+2		+10	+5	+5	4	3	2	2	1	0	—
17 / 10	+12/+7/+2	1	+10	+5	+5	4	3	3	2	1	1	—
18 / 10	+13/+8/+3		+11	+6	+6	5	4	3	2	2	1	—
19 / 11	+14/+9/+4		+11	+6	+6	5	4	3	3	2	1	0
20 / 12	+15/+10/+5	1	+12	+6	+6	5	4	3	3	2	1	1

Атару – акробатическая форма (Хранитель)

Ф

орма IV, также известная как «Путь нетопыря» или «Форма Агрессии», являлась четвёртой из семи форм боя на световых мечах. История этого боевого искусства уходила корнями во времена Старой Республики — уже в эпоху Мандалорских войн Форма IV была широко

распространена среди джедаев. В более позднее время Атару по-прежнему не утратила своей популярности.

Будучи агрессивным и быстрым стилем, Форма IV была очень эффективна против одиночного противника, но мало подходила для длительных боёв или для сражения в ограниченном пространстве. Атару была хорошо узнаваема по характерным для неё акробатическим приёмам (применявшимся как для защиты, так и для нападения) и быстрым, мощным ударам.

Способности архетипа

Пассивная способность:

Смертельный удар - при подтвержденном критическом ударе противник проводит сбросок Стойкости к КС 10+полученный урон, и в случае его провала умирает.

• 2 уровень

- Акробатический удар - полнораундовым действием пользователь Атару находящийся на расстоянии от 30 до 9 метров до врага может совершить атаку в прыжке игнорируя преграды и других сражающихся (проверка акробатики КС 15, если преград нет - проверка не проводится) с бонусом к атаке +2, ухудшая свою защиту на -2 на этот и последующий раунд. Провоцирует свободную атаку от стоящих рядом противников.

• 4 уровень

- Усиленный акробатический удар - при использовании акробатического удара пользователь Атару добавляет 2D6 к урону.

• 6 уровень

- Акробатический удар +3 атака, -1 АС.

• 10 уровень

- Усиленный акробатический удар дополнительно - 3D6 урона вместо 2D6.
- Акробатический удар можно применять вплотную к противнику.

• 11 уровень

- Акробатический удар +4 атака, без штрафа к АС.

• 15 уровень

- Усиленный акробатический удар - дополнительно 4D6 урона вместо 3D6.

• 16 уровень

- Акробатический удар +5 атака, в случае попадания шанс 50% опрокинуть противника (КС Стойкости равен нанесенному урону).

Начальный комплект Хранителя

- **Броня:** Защитная Экипировка МК-1
- **Оружие:** Световой меч
- **Выбор навыков:** выберите количество навыков равное 4+мод.интеллекта
- **Фиты:** выберите фит, для которого у персонажа имеются подходящие преквизиты
- **Инвентарь:** наплечная сумка, пища и вода на 1 день, походный комплект (спальный мешок, неоновый жезл)
- **Кредиты:** 1D4 сотен кредитов



Ниман - дипломатическая форма (Хранитель)

Также известная как «Путь Ранкора», Форма Умеренности или «Дипломатическая форма», являлась шестой из семи известных форм боя на световых мечах. В основе Формы VI лежало комбинирование приёмов и техник из ранее созданных стилей фехтования. При этом каждая форма теряла свои сильные и слабые стороны, и вместе они образовывали стиль, лишённый как преимуществ, так и недостатков. Форма VI в большей степени полагалась на умение бойца импровизировать, его изобретательность и интуицию, нежели на отточённое владение боевыми приёмами. Вопреки расхожему мнению, Ниман не была малоэффективной формой. В то время, как бойцы других форм имели преимущество над противником лишь в определённой боевой обстановке, приверженцы Ниман чувствовали себя уверенно в любой ситуации.

Способности архетипа

Пассивная способность:

Пользователи формы Ниман не подвергаются риску критических ударов.

- **2 уровень**
- Круг Ниман - сконцентрировавшись (КС 15 + количество противников в зоне радиусом в две клетки) свободным действием Пользователь Ниман прибавляет "1/2 уровня Ниман + мод.харизмы" к АС (бонус к уклонению) против всех физических и стрелковых атак на количество раундов равное "1/2 уровня Ниман + мод.харизмы". Количество использований в день равно "2 + Модификатор Ловкости пользователя Ниман + 1/2 уровня", временное увеличение Ловкости не увеличивает это значение. Пользователь Ниман может передвигаться во время использования данной способности не более 3 метров в раунд и должен быть вооружен оружием ближнего боя, с которым умеет обращаться. Способность не действует если пользователь Ниман лишен бонуса уклонения (например связан, без сознания, или против него успешно применен финт).
- **3 уровень**
- Вихрь ударов - пользователь Ниман в свой ход полнораундовым действием может нанести 1D3 ударов как группе врагов, так и одиночной цели (КС концентрация 15 + 2 за 1 цель). Количество использований способности в день равно "1 + Модификатор Ловкости пользователя Ниман + 1/3 уровня Ниман", временное увеличение Ловкости не увеличивает это значение. При использовании этой способности все атаки производятся с применением 1/2 максимального BAB.

- **4 уровень**
- Течение - пользователь Ниман может попытаться использовать прием против цели атаковавшей его в ближнем бою, чтобы полностью защититься и отразить половину урона (исключая критические удары). Проверка Концентрации, результат должен быть равен или больше показателя атаки противника. Количество использований способности в день равно "2 + Модификатор Ловкости пользователя Макаши + 1/3 уровня Ниман", временное увеличение Ловкости не увеличивает это значение. При дуэли мастеров Макаши/Ниман прием для нанесения урона можно использовать против противника если разница проверки Концентрации против атаки противника равна или больше 10, успешная проверка с показателем разницы меньше 10 позволяет только избежать урона.
- **6 уровень**
- Круг Ниман - дополнительно 1D3 к бонусу защиты.
- **8 уровень**
- Вихрь ударов - 2D3 ударов.
- **11 уровень**
- Круг Ниман - дополнительно 2D3 вместо 1D3 к бонусу защиты.
- **15 уровень**
- Вихрь ударов - 3D3 ударов.
- **16 уровень**
- Круг Ниман - дополнительно 3D3 вместо 2D3 к бонусу защиты.
- **20 уровень** - Пользователь Ниман выбирает 1 стиль боя:

Защитный Ниман

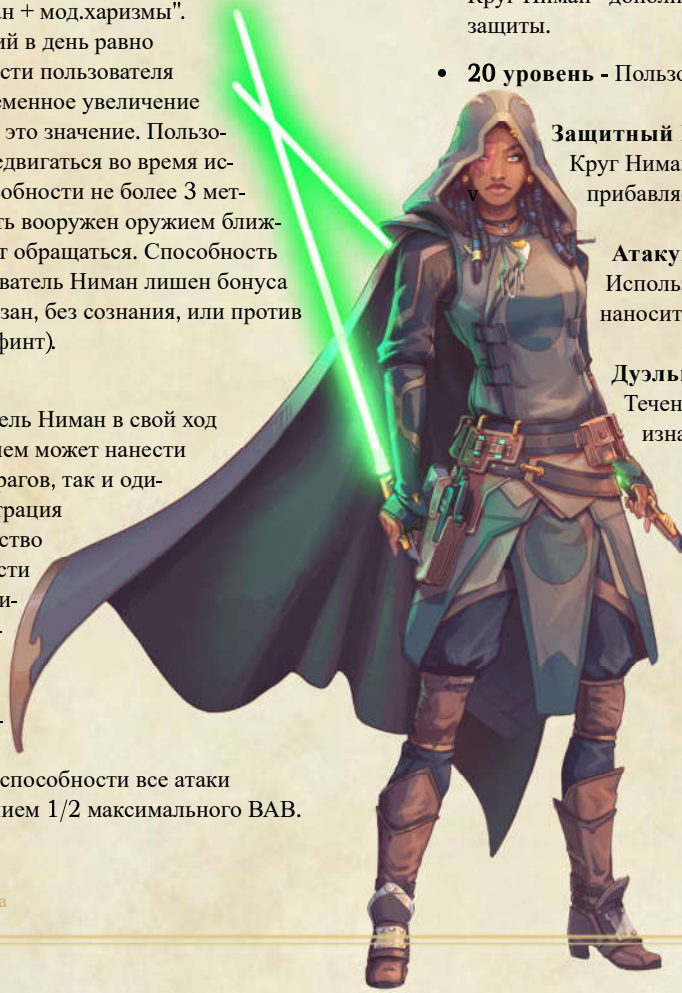
Круг Ниман вместо 1/2 текущего уровня к АС прибавляется полное значение уровня.

Атакующий Ниман

Использование Вихря ударов позволяет наносить до 4D4 ударов.

Дуэльный Ниман

Течение позволяет нанести не 50% урона от изначального, а 100%.



Джуйо - форма свирепости (Джедай-Хранитель)

Известный также как Путь Ворнскра или Форма Свирепости, стиль Джуйо - одна из самых древних и сложных форм. Для начала обучения джедай должен был особо хорошо управлять своими эмоциями. Здесь и крылись подводные камни...

Кодекс джедаев учит - "нет эмоций - есть гармония" (имеются ввиду – эмоциональные переживания, волнение). Только определённый склад ума, сильная воля, мудрость может помочь джедаю правильно использовать огромные возможности формы VII, при этом не переходя грань между Светом и Тьмой. Джуйо похожа на Атару, так как использует высокую скорость и акробатические приёмы. Она также использует усиление ударов с помощью эмоций и в необходимый момент подключение Силы для одновременного ускорения и усиления наносимого удара. Джуйо - это бой в настроении, он использует самонастрой бойца. Удары в комбинации призваны дезориентировать противника, поэтому наносятся в комбинации и часто меняя угол атаки. Серия может идти из самых простых ударов, но их последовательность, постоянная смена цели атаки, могут заставить врасплох даже самого опытного мастера. Большой арсенал ударов наполняет Джуйо, а эмоции заставляют его действовать на новом уровне. Получение удовольствия от битвы, наслаждение её процессом — вот то душевное состояние, которое должен был испытывать в бою последователь Джуйо.

Способности архетипа

Пассивная способность:

Пользователь Джуйо использует модификатор Харизмы вместо модификатора Силы при бросках атаки и урона. Модификатор $\times 1.5$ урона при двуручном хвате оружия разрешен и так-же считается от Харизмы.

- **2 уровень**
- Рывок силы - полнораундовым действием пользователь Джуйо находящийся на расстоянии до "x4 его базовой скорости" метров от врага может совершить атаку чарджем с бонусом к атаке и урону +2, ухудшая свою защиту на -2. Между пользователем Джуйо и врагом не должно быть препятствий.
- **4 уровень**
- Слабая точка - пользователь Джуйо в течении двух раундов изучает противника (в этот момент он может только передвигаться со скоростью 3 метра/раунд и не может атаковать). После окончания изучения пользователь Джуйо может провести атаку с преимуществом, нанеся противнику двойные повреждения и парализовав на 1D6 раундов (КС стойкости равен урону). Если в момент изучения противника по пользователю Джуйо проводят атаку – он должен пройти проверку концентрации с КС равным нанесенному урону – в случае провала концентрации изучение цели сбрасывается.

- **6 уровень**
- Рывок силы +3 атака/урон, -1 АС.
- **10 уровень**
- Слабая точка – за каждый 1 последующий раунд изучения противника после второго джедай скалирует урон, который он может нанести. Так, за изучение противника в течении 3 раундов будет нанесено повреждение в размере $\times 3$ от базового, а при изучении в течении 5 раундов будет нанесено $\times 5$ от базового. Количество раундов изучения ограничено 1/2 уровня в Джуйо.
- **11 уровень**
- Рывок силы +4 атака/урон, без штрафа к АС.
- **15 уровень**
- Рывок силы можно применять вплотную к врагу, при попадании шанс 50% опрокинуть противника (КС стойкости равен нанесенному урону).
- **16 уровень**
- Рывок силы +5 атака/урон, не провоцирует свободных атак.
- **20 уровень**
- Мастер Джуйо – джедай может использовать способность слабая точка во время быстрого передвижения и может атаковать противников. Так-же, в момент когда джедай изучает противника – он получает бонус к проверке концентрации равный количеству текущих раундов потраченных на изучение.



Консул

То, чего джедаи-хранители и стражи добивались силой, консулы достигали путём красноречия и мирного использования Силы. Концентрируясь на ментальном совершенствовании в обучении и медитации, они становились искусными дипломатами, способными разрядить напряжённую ситуацию или успокоить эмоциональную бурю собеседников с помощью дискуссии и здравых логических рассуждений. По этой причине консулы достаточно редко, даже неохотно использовали своё оружие по назначению. Консулы часто носили световые мечи с клинками зелёного цвета, который символизировал приверженность миру. Величайшие из консулов тесно сотрудничали с дипломатическим корпусом Республики и часто удаивались мест в Совете примирения. Многие из них служили в качестве дипломатов, но в целом их деятельность не ограничивалась Галактическим Сенатом. Учителя, провидцы и целители — все они исповедовали консульские принципы и пользовались уважением членов Ордена.

Игровая информация:

- **Кубик хит-поинтов:** D4
- **Пункты навыков на 1-ом уровне:** (6+мод.интеллекта)х4
- **Пункты навыков на новом уровне:** 6+ мод.интеллекта.
- **Мировоззрение:** любое не хаотичное.
- **Боевое предвидение позволяет лучше отражать атаки врагов:** +2 к АС.
- **Сан Джем:** прием направленный на разоружение противника. Джедаи в руках которого находится световой меч может провести обезоруживание противника как будто владеет чертой "улучшенное обезоруживание".
- **Фиты:** в дополнение к обычным фитам консул получает бонусные фиты. Бонусные фиты указаны в классовой таблице (без указания общих фитов выдающихся на первом и каждом третьем уровне и дополнительных фитов, которые выдаются некоторым расам).
- **Квалификация в оружии и броне:** световые мечи, легкая броня.

Консул

Единственный класс не ограниченный в применении способностей силы (харизма). Консулу нет необходимости "подготавливать" способности - принимается, что в любой момент он может использовать любую способность с доступного ему круга, если у него есть не потраченная ячейка данного круга. Уровень кастера Консула равняется его текущему уровню в классе.

Уров.	ВAB	Бонусные Фиты	Спб. Воля	Спб. Стойк.	Спб. Рефл	0 круг	1 круг	2 круг	3 круг	4 круг	5 круг	6 круг	7 круг	8 круг	9 круг
1	+0		+2	+0	+0	3	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+1		+3	+0	+0	4	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+1		+3	+1	+1	5	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4	+2		+4	+1	+1	6	5	3	—	—	—	—	—	—	—
5	+2	1	+4	+1	+1	6	6	4	2	—	—	—	—	—	—
6	+3		+5	+2	+2	6	6	5	3	—	—	—	—	—	—
7	+3		+5	+2	+2	6	6	6	4	2	—	—	—	—	—
8	+4		+6	+2	+2	6	6	6	5	3	—	—	—	—	—
9	+4		+6	+3	+3	6	6	6	6	4	2	—	—	—	—
10	+5	1	+7	+3	+3	6	6	6	6	5	3	—	—	—	—
11	+5		+7	+3	+3	6	6	6	6	6	4	2	—	—	—
12	+6/+1		+8	+4	+4	6	6	6	6	6	5	3	—	—	—
13	+6/+1		+8	+4	+4	6	6	6	6	6	6	4	2	—	—
14	+7/+2		+9	+4	+4	6	6	6	6	6	6	5	3	—	—
15	+7/+2	1	+9	+5	+5	6	6	6	6	6	6	6	4	2	—
16	+8/+3		+10	+5	+5	6	6	6	6	6	6	6	5	3	—
17	+8/+3		+10	+5	+5	6	6	6	6	6	6	6	6	4	2
18	+9/+4		+11	+6	+6	6	6	6	6	6	6	6	6	5	3
19	+9/+4		+11	+6	+6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	4
20	+10/+5	1	+12	+6	+6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5

Способности архетипа

Пассивная способность:

+2 к спасброскам стойкости, реакции и воли против способностей силы.

• 1 уровень

- Фамильяр - животное связанное силой с консулом. Когда фамильяр находится рядом с консулом, консул при создании необычных предметов может оплачивать стоимость в очках опыта кредитами. Так-же, если консул изготавливает предмет подобным образом, то время создания предмета увеличивается на 25% (но не менее 1 дня).

• 2 уровень

- Оглушение – 1 раз в день консул может оглушить противника на 1D4 раундов, в течении которых он будет бездействовать. КС воля 10+максимальный круг консула+мод.харизмы.
- Самопожертвование – консул в любой момент может передать «1D4+уровень» (максимум 19D4+19 на 19 уровне) своего здоровья союзнику, но не более, чем имеет сам (если значение броска больше, чем у консула имеется здоровья, то он передает все свое ХП и теряет сознание с 0 ХП (стабилизированным)). За каждый новый уровень консула добавляется +1D4 кубов.

• 4 уровень

- Провидение силы – консул в состоянии 1 раз в день заглянуть в недалекое будущее, чтобы иметь возможность его избежать – отменяет последний раунд.

• 6 уровень

- Боевая медитация – сконцентрировавшись (15 + количество союзников) консул объединяет своих союзников в зоне видимости в единую сеть. Под действием способности союзники проводят атаки и спасброски Телосложения с преимуществом. Количество раундов действия способности в день равно "Модификатор Харизмы Консула + 1/2 уровня Консула", временное увеличение Харизмы не увеличивает это значение. Пока консул использует боевую медитацию он может передвигаться с 1/2 своей скорости, но лишается бонуса ловкости к АС, не может использовать другие способности и должен поддерживать способность проводя проверку концентрации каждый раунд. В случае если его атаквали, чтобы способность не прервалась консул должен провести проверку концентрации с КС атаки противника, если консул не проходит проверку концентрации способность прерывается.

• 8 уровень

- Улучшенное оглушение – 2 раза в день консул может оглушить противника на 1D4 раундов, в течении которых он будет бездействовать. КС воля "10 + макс. круг консула + мод.харизмы".

• 10 уровень

- Провидение силы – 2 раза в день.

Начальный комплект Консула

- **Броня:** Роба Джедая (+1 АС)
- **Оружие:** Световой меч
- **Выбор навыков:** выберите количество навыков равное 6+мод.интеллекта
- **Фиты:** выберите фит, для которого у персонажа имеются подходящие преквизиты
- **Инвентарь:** наплечная сумка, пища и вода на 1 день, походный комплект (спальный мешок, неоновый жезл)
- **Кредиты:** 1D4 сотен кредитов

• 12 уровень

- Боевая медитация - союзники так-же проводят спасброски Рефлекса с преимуществом, за каждого союзника в сети консул получает +1 к проверке концентрации если его атакуют.

• 16 уровень

- Провидение силы – 3 раза в день.

• 18 уровень

- Боевая медитация - союзники так-же проводят спасброски Воли с преимуществом, за каждого союзника в сети консул получает +2 к проверке концентрации если его атакуют (вместо +1).

• 20 уровень

- Самопожертвование – консул мастерски управляет течением силы и указывает точное количество хит-поинтов, которые он передаст союзнику.



Фамильяр консула

Консул тесно связан силой со своим фамильяром. В каком-то смысле фамильяр и его хозяин - это одно целое. Вот почему например активированная консулом способность на себя так-же срабатывает и на его фамильяра. Фамильяр выглядит как животное своего вида, но из-за связи с консулом приобретает новые способности и так-же наделяет ими своего хозяина. Эти способности применяются, если консул находится на расстоянии 100 метров от своего фамильяра (это значение увеличивается на 100 метров на каждом новом уровне).



Игровая информация:

- **Вид животного:** обсудите с мастером и определите биологический вид и выберите тип (летающий, ползающий, или многоногий).
- **Тип животного:** этот выбор делается один раз и остается неизменным. От типа зависит скорость, начальный АС, навыки, спасброски и количество атак фамильяра.
- **Размер:** крохотный, дистанция атаки - только вплотную. От крохотного размера фамильяр получает бонус к атаке +2.
- **Навыки:** ранг навыков фамильяра всегда равен "уровень +8" и к ним не применяется модификатор соответствующей характеристики.
- **Натуральные атаки:** определяет тип натуральных атак и их максимальное количество. Применяйте модификатор силы или ловкости фамильяра, смотря какой больше, для получения бонуса атаки и урона в ближнем бою с натуральным оружием.
- **Фиты:** На первом уровне, и каждые три уровня фамильяр получает 1 фит. Выбор фитов делается один раз и остается неизменным.
- **Характеристики:** распределите 50 очков характеристик. Минимально у характеристики может быть 2 пункта, максимально может быть 14 пунктов. На каждом 4-ом уровне фамильяр получает +1 к одной из характеристик.
- **Способность фамильяра:** выберите из предложенных ниже.

Способность фамильяра

Бонус к инициативе	+4
Бонус к хит-поинтам	+3
Бонус к одному навыку	+3
Бонус к спасброску	+2
Бонус нат.брони к АС	+1

Тип фамильяра:

Многоногий

- **Кубик хит-поинтов:** 1D2
- **Навыки:** акробатика, внимательность, скрытность.
- **Начальный АС:** 12 (натуральный) + модловкости.
- **Скорость:** 12 метров.
- **Хороший спасбросок:** Рефлекс, Стойкость.
- **Плохой спасбросок:** Воля.
- **Натуральная атака 1 (основная):** укус 1D2.
- **Натуральная атака 2 (второстепенная):** когти 1D2.
- **Натуральная атака 3 (второстепенная):** когти 1D2.

Летающий

- **Кубик хит-поинтов:** 1D3
- **Навыки:** полет, внимательность, скрытность.
- **Начальный АС:** 14 (натуральный) + модловкости.
- **Скорость:** полет 12 метров, ходьба 3 метра.
- **Хороший спасбросок:** Рефлекс, Воля.
- **Плохой спасбросок:** Стойкость.
- **Натуральная атака 1 (основная):** удар крылом или когти 1D2.
- **Натуральная атака 2 (основная):** удар крылом или когти 1D2.

Ползающий

- **Кубик хит-поинтов:** 1D4
- **Навыки:** акробатика, внимательность, скрытность.
- **Начальный АС:** 16 (натуральный) + модловкости.
- **Скорость:** 9 метров.
- **Хороший спасбросок:** Стойкость, Воля.
- **Плохой спасбросок:** Рефлекс.
- **Натуральная атака (основная):** укус 1D4.

Фамильяр

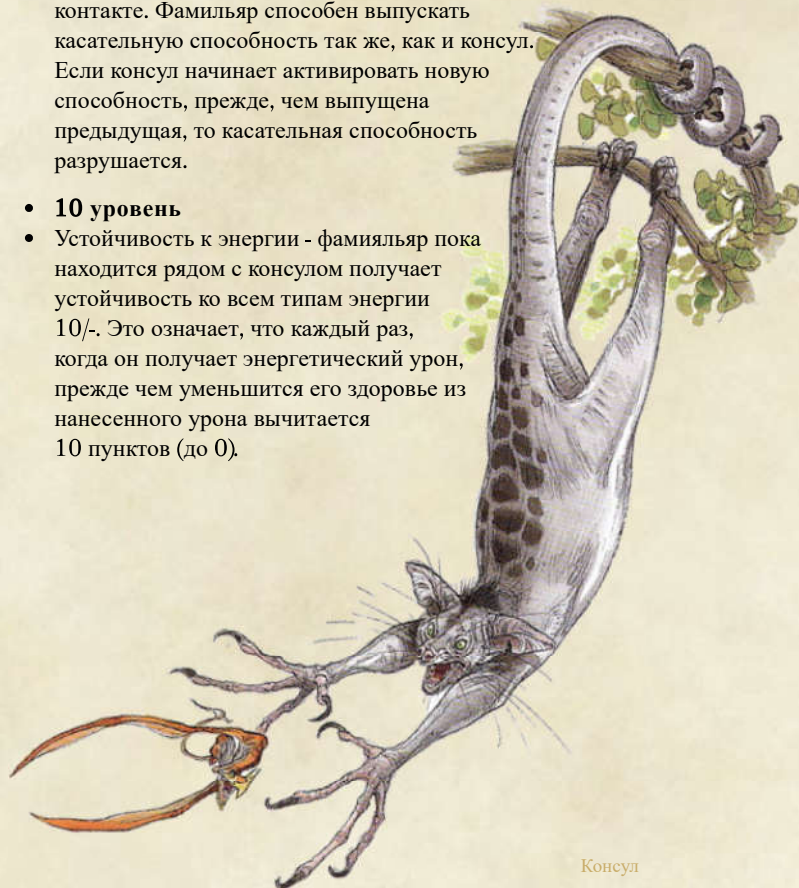
Уровень фамильяра равен уровню консула.

Уровень	ВAB	Бонус AC (натуральный)	Бонус к интеллекту	Особое
1	+0	+0	+1	Совместные способности, Эмпатическая связь, Улучшенное уклонение
2-3	+1	+1	+1	Перенос касательных способностей
4-5	+2	+1	+2	Увеличение характеристики
6-7	+3	+2	+2	
8-9	+4	+2	+3	Увеличение характеристики
10-11	+5	+3	+3	Устойчивость к энергии
12-13	+6/+1	+3	+4	Увеличение характеристики
14-15	+7/+2	+4	+4	
16-17	+8/+3	+4	+5	Увеличение характеристики
18-19	+9/+4	+5	+5	
20	+10/+5	+5	+6	Увеличение характеристики

Способности архетипа

- **1 уровень**
- Совместные способности – когда фамильяр находится на расстоянии до 1.5 метров от консула, то все способности примененные консулом на себя могут быть активированы и на фамильяре. Если длительность способности дольше мгновенной, то эффект способности прекращается когда фамильяр отдалется от консула далее чем на 1.5 метра. Так-же консул способен активировать способности с диапазоном "лично" как касательное на фамильяра вместо себя.
- Эмпатическая связь - на расстоянии до "100 метров * уровень" от консула консул обладает эмпатической связью с фамильяром. Из-за ограниченной природы этой способности возможно лишь эмоциональное общение. Консул воспринимает эмоции фамильяра (такие как страх, голод, счастье, любопытство. Не забывайте, что низкий Интеллект фамильяра низкоуровневого консула, ограничивает способность общения и понимания существа, но даже интеллектуальные фамильяры смотрят на мир по-иному на мир, чем разумные - такие непонимания всегда возможны.
- Улучшенное уклонение - если фамильяр подвергается атаке, которая позволяет сбросить Рефлекса для переноса половины повреждений, он не переносит повреждений если проводит успешную проверку, и половину если проверка неудачна.

- **2 уровень**
- Перенос касательных способностей - фамильяр способен переносить касательные способности вместо консула. Когда консул активирует касательную способность, в качестве «касающего» он может обозначить своего фамильяра. Во время активации консул и фамильяр, должны находиться в контакте. Фамильяр способен выпускать касательную способность так же, как и консул. Если консул начинает активировать новую способность, прежде, чем выпущена предыдущая, то касательная способность разрушается.
- **10 уровень**
- Устойчивость к энергии - фамильяр пока находится рядом с консулом получает устойчивость ко всем типам энергии 10/-. Это означает, что каждый раз, когда он получает энергетический урон, прежде чем уменьшится его здоровье из нанесенного урона вычитается 10 пунктов (до 0).



Консул

Разведчик

Высококласные специалисты, которых нанимали и подготавливали для выполнения самых важных и опасных заданий. Работая втайне или в открытую, разведчики всегда двигались по краю лезвия, используя тщательно продуманные приемы, которые не оставляли права на ошибку – малейшее отклонение от намеченного плана могло обернуться катастрофой. Однако каждая успешная миссия сдвигала чашу весов галактической политики в сторону их работодателя, и разведчики играли главенствующую роль в деле обеспечения тактического и информационного превосходства. Разведчиков сложно опознать из-за разнообразных маскировочных приемов и оборудования, которые они применяли на поле боя.

Игровая информация:

- **Кубик хит-поинтов:** D6
- **Пункты навыков на 1-ом уровне:** (8+мод.интеллекта)х4
- **Пункты навыков на новом уровне:** 8+ мод.интеллекта.
- **Мировоззрение:** любое не хаотичное.
- **Квалификация в оружии и броне:** одноручное стрелковое оружие, виброоружие, легкая и средняя броня.
- **Таланты разведчика:** в дополнение к обычным фитам разведчик получает таланты (см. описание архетипа).
- **Фиты:** разведчик получает обычные фиты на каждом третьем уровне и бонусные если берет соответствующую расу или использует талант для получения фита.

Разведчик

Используя инженерный инструмент разведчик получает доступ к ограниченному списку способностей из списка инженерных способностей (интеллект). Для их использования разведчик должен подготовить выбранные способности заранее. Для расчета максимального круга способностей и спасбросков используется интеллект (если в описании способности не сказано иное).

Ур. / Кастер	ВAB	Таланты	Спасбросок Рефлекс	Спасбросок Стойкость	Спасбросок Воля	0 круг	1 круг	2 круг	3 круг	4 круг	5 круг	6 круг
1 / -	+0	Талант	+2	+0	+0	—	—	—	—	—	—	—
2 / -	+1	Талант	+3	+0	+0	—	—	—	—	—	—	—
3 / -	+2		+3	+1	+1	—	—	—	—	—	—	—
4 / 1	+3		+4	+1	+1	1	0	—	—	—	—	—
5 / 2	+3	Талант	+4	+1	+1	1	0	—	—	—	—	—
6 / 2	+4		+5	+2	+2	2	1	—	—	—	—	—
7 / 3	+5		+5	+2	+2	2	1	0	—	—	—	—
8 / 4	+6/+1	Талант	+6	+2	+2	2	1	0	—	—	—	—
9 / 4	+6/+1		+6	+3	+3	2	1	1	—	—	—	—
10 / 5	+7/+2		+7	+3	+3	3	2	1	0	—	—	—
11 / 6	+8/+3	Талант	+7	+3	+3	3	2	1	1	—	—	—
12 / 6	+9/+4		+8	+4	+4	3	2	1	1	—	—	—
13 / 7	+9/+4		+8	+4	+4	3	2	2	1	0	—	—
14 / 8	+10/+5	Талант	+9	+4	+4	4	3	2	1	1	—	—
15 / 8	+11/+6/+1		+9	+5	+5	4	3	2	2	1	—	—
16 / 9	+12/+7/+2		+10	+5	+5	4	3	2	2	1	0	—
17 / 10	+12/+7/+2	Талант	+10	+5	+5	4	3	3	2	1	1	—
18 / 10	+13/+8/+3		+11	+6	+6	5	4	3	2	2	1	—
19 / 11	+14/+9/+4		+11	+6	+6	5	4	3	3	2	1	0
20 / 12	+15/+10/+5	Талант	+12	+6	+6	5	4	3	3	2	1	1

Способности архетипа

Пассивные способности:

- Имплантация МК-1 - разведчик может дополнительно установить один имплант 1 уровня.
- Боевая экспертиза - дополнительный фит.
- **2 уровень**
- Уклонение - на 2-м уровне, разведчик способен уклоняться от атак с высокой проворностью. Если разведчик успешно проводит проверку Рефлекса против эффекта причиняющего половину повреждения при успешной проверке Рефлекса, разведчик не переносит вообще никаких повреждений. Беспомощный разведчик (без сознания, связанный или парализованный) не получает преимуществ от уклонения.
- **3 уровень**
- Коварная атака - когда разведчик атакует цель у которой нет бонуса ловкости к АС, то он наносит ей дополнительные 2D6 урона. Эта способность срабатывает на каждую атаку разведчика. Разведчик способен использовать эту способность с дистанционным оружием, но для этого должен находиться не далее 9 метров от цели.
- **4 уровень**
- Медицинский имплант МК-1 – раз в день свободным действием разведчик может активировать имплант, который активизирует метаболизм его организма и ускорено заживляет организм на 1D8 здоровья в течении 2D4 раундов.
- Сверхъестественное уворачивание.
- **5 уровень**
- Коварная атака 3D6.
- **7 уровень**
- Коварная атака 4D6.
- **9 уровень**
- Коварная атака 5D6.
- **8 уровень**
- Медицинский имплант МК-2 – раз в день 2D8 хп в течении 3D4 раундов.
- Улучшенное сверхъестественное уворачивание.
- **10 уровень**
- Продвинутое уклонение - эта способность действует как и Уклонение, за исключением: если разведчик успешно проводит проверку Рефлекса против эффекта, причиняющего половину повреждения при успешной проверке Рефлекса, то он не переносит вообще никаких повреждений, и половину повреждений при неудачной проверке (рефлексы разведчика позволяют ему с невероятной скоростью избегать повреждений). Беспомощный разведчик (без сознания или парализованный) не получает преимуществ от продвинутого уклонения.
- Адреналин – один раз в день разведчик под воздействием адреналина может среагировать на угрозу и уклониться от нее – игнорирует урон от одной атаки.

- **11 уровень**
- Коварная атака 6D6.
- **12 уровень**
- Медицинский имплант МК-3 – раз в день 3D8 хп в течении 4D4 раундов.
- **13 уровень**
- Коварная атака 7D6.
- **15 уровень**
- Коварная атака 8D6.
- **16 уровень**
- Медицинский имплант МК-4 – раз в день 4D8 хп в течении 4D4 раундов.
- Реанимационный имплант – один раз в день, если здоровье разведчика становится от 0 до -9, то автоматически активируется имплант, который в следующем раунде реанимирует разведчика с 1хп.
- **17 уровень**
- Коварная атака 9D6.
- **19 уровень**
- Коварная атака 10D6.
- **20 уровень**
- Смертельный удар – разведчик изучает свою цель в течении 3 раундов и проводит по ней коварную атаку. Если эта атака наносит урон, то разведчик по своему выбору убивает или парализует цель (Цель проводит спасбросок Стойкости с КС 10 + уровень разведчика + модификатор интеллекта разведчика). Если спасбросок пройден успешно наносится обычное повреждение Коварной атаки. Разведчик может парализовать цель на 1D6 раундов (в этом случае цель принимается беззащитной). Цель не должна знать о присутствии разведчика, удар должен быть нанесен в течении трех раундов после окончания изучения цели.

Начальный комплект Разведчика

- **Броня:** Защитная Экипировка МК-1
- **Оружие:** Бластер и вибронож
- **Выбор навыков:** выберите количество навыков равное 8+мод.интеллекта
- **Фиты:** выберите фит, для которого у персонажа имеются подходящие преквизиты
- **Инвентарь:** наплечная сумка, пища и вода на 1 день, походный комплект (спальный мешок, неоновый жезл)
- **Кредиты:** 2D10 сотен кредитов

Таланты разведчика

- **Усыпляющий удар**
- Разведчик выполняющий коварную атаку по цели, которая его не видела и не подозревает о его присутствии вместо урона может усыпить цель на количество минут равное показателю урона коварной атаки. Данный талант не может применяться во время боя, однако для его использования у цели должен отсутствовать бонус ловкости к АС.
- **Сковыывающий удар**
- Разведчик с этой способностью может наносить скрытую атаку противникам с такой точностью, что его удары ослабляют и мешают им. Противник, поврежденный одной из его скрытых атак, также получает 2 пункта повреждения Ловкости.
- **Калечащий Удар**
- Разведчик с этой способностью может наносить скрытую атаку противникам с такой точностью, что его удары ослабляют и мешают им. Противник, поврежденный одной из его скрытых атак, также получает 2 пункта повреждения Силы.
- **Ослабляющий Удар**
- Разведчик с этой способностью может наносить скрытую атаку противникам с такой точностью, что его удары ослабляют и мешают им. Противник, поврежденный одной из его скрытых атак, также получает 2 пункта повреждения Телосложения.
- **Кровоточащая Атака**
- Разведчик с этой способностью может вызвать у живых противников кровотечение, ударив по ним коварной атаккой. Эта атака заставляет цель получать 1 дополнительный пункт повреждения каждый раунд за каждую кость коварной атаки разведчика (т.е., 4к6 равняется 4 пунктам кровотечения). Кровоточащие существа получают это количество повреждения каждый раунд в начале своего хода. Кровотечение можно остановить проверкой на Лечение КС 15 или применением любого эффекта, исцеляющего повреждение очков хитов. Кровоточащее повреждение от этой способности не складывается само с собой. Кровоточащее повреждение обходит любое поглощение урона, которое может иметься у существа.
- **Оппортунист**
- Один раз в раунд, разведчик способен провести благоприятную атаку, против оппонента, которого повредил в ближнем бою другой персонаж. Эта атака считается благоприятной атакой персонажа для этого раунда. Даже разведчик с отличительной чертой Боевые Рефлексы, не может использовать эту способность более одного раза в раунд.
- **Быстрая Незаметность**
- Эта способность позволяет разведчику передвигаться на полной скорости во время использования умения скрытности без каких-либо штрафов.
- **Подъем**
- Разведчик с этой способностью может встать из положения лежа ничком в качестве свободного действия. Это все еще провоцирует атаку по возможности из-за вставания рядом с угрожающим противником.

- **Трепло**
- Разведчик проводит проверки Дипломатии, Обмана, Запугивания и Сбора информации с преимуществом.
- **Защитный Бросок**
- Разведчик способен уклониться от смертельного удара, чтобы перенести меньше повреждений. Один раз в день, во время сражения, когда от удара грозит снижение хит-поинтов до 0 или ниже, разведчик может попытаться увернуться от повреждения. Он должен пройти проверку Рефлекса (КС=нанесенному повреждению), если она успешна, он переносит лишь половину повреждений от удара. Он должен знать об этой атаке, и быть способным соответственно отреагировать на неё своим защитным броском – если у него запрещён его бонус Ловкости к АС, то бросок запрещён, так как этот эффект не даёт персонажу возможности нормального проведения спасброска Рефлекса.
- **Скользкий разум**
- Эта способность представляет возможность разведчика уклоняться от эффектов силы, которые обычно управляют им или принуждают его. Если разведчик с увертливым умом подвергается такой способности и проваливает свой спасбросок, то он может попытаться сделать его еще раз в следующем раунде с тем же КС. Он получает лишь один дополнительный шанс сделать успешный спасбросок.
- **Фит**
- Разведчик вместо бонусного таланта может получить любой фит, для которого у него есть прекуизиты.



Пехотинец

Не все герои галактики пользуются световыми мечами. Некоторым вполне хватает воли к борьбе. Пехотинцы - воплощение больших надежд командования, это наиболее совершенные бойцы в галактике. Их оснащение позволяет сражаться с любым врагом в любых условиях, но не снаряжение делает их сильными, а мужество. Самое совершенное оружие Десанта - дух упорства, чувство долга и нерушимая верность друг другу и идеалам. В нынешние времена ставки высоки как никогда - судьба всей галактики зависит от простых солдат, которые становятся выдающимися героями. Посылаемые в самые горячие точки галактики, пехотинцы, как правило, путешествуют в составе небольших, специализированных отрядов. Крайне редко можно увидеть пехотинца, который сражается в одиночку. Но сражаясь как в одиночестве, так и в группе, пехотинцы стали достойными оппонентами любому врагу.

Игровая информация:

- **Кубик хит-поинтов:** D12
- **Пункты навыков на 1-ом уровне:** (4+мод.интеллекта)х4
- **Пункты навыков на новом уровне:** 4+ мод.интеллекта.
- **Мировоззрение:** любое не хаотичное.
- **Фиты:** в дополнение к обычным фитам пехотинец получает бонусные фиты. Бонусные фиты указаны в классовой таблице (без указания общих фитов выдающихся на первом и каждом третьем уровне и дополнительных фитов, которые выдаются некоторым расам).
- **Квалификация в оружии и броне:** не экзотическое стрелковое и виброоружие, легкая, средняя и тяжелая броня, штурмовые щиты.
- **Особое:** вы можете отказаться от инженерных способностей и получить взамен них дополнительные бонусные фиты на 2, 6, 10, 14 и 18 уровнях.

Пехотинец

Используя инженерный инструмент пехотинец получает доступ к ограниченному списку способностей из списка инженерных способностей (интеллект). Для их использования пехотинец должен подготовить выбранные способности заранее. Для расчета максимального круга способностей и спасбросков используется интеллект (если в описании способности не сказано иное).

Ур/ Кастер	ВAB	Бонусные фиты	Спасбросок Стойкость	Спасбросок Рефлекс	Спасбросок Воля	0 круг	1 круг	2 круг	3 круг	4 круг
1 / -	+1	1	+2	+0	+0	—	—	—	—	—
2 / -	+2		+3	+0	+0	—	—	—	—	—
3 / -	+3		+3	+1	+1	—	—	—	—	—
4 / -	+4	1	+4	+1	+1	—	—	—	—	—
5 / 1	+5		+4	+1	+1	1	0	—	—	—
6 / 1	+6/+1		+5	+2	+2	1	0	—	—	—
7 / 2	+7/+2		+5	+2	+2	2	1	—	—	—
8 / 2	+8/+3	1	+6	+2	+2	2	1	—	—	—
9 / 3	+9/+4		+6	+3	+3	2	1	0	—	—
10 / 3	+10/+5		+7	+3	+3	2	1	0	—	—
11 / 4	+11/+6/+1		+7	+3	+3	3	2	1	—	—
12 / 4	+12/+7/+2	1	+8	+4	+4	3	2	1	—	—
13 / 5	+13/+8/+3		+8	+4	+4	3	2	1	0	—
14 / 5	+14/+9/+4		+9	+4	+4	3	2	1	1	—
15 / 6	+15/+10/+5		+9	+5	+5	4	3	2	1	—
16 / 6	+16/+11/+6/+1	1	+10	+5	+5	4	3	2	1	—
17 / 7	+17/+12/+7/+2		+10	+5	+5	4	3	2	1	0
18 / 7	+18/+13/+8/+3		+11	+6	+6	4	3	2	2	1
19 / 8	+19/+14/+9/+4		+11	+6	+6	5	4	3	2	1
20 / 8	+20/+15/+10/+5	1	+12	+6	+6	5	4	3	2	1

Способности архетипа

Пассивные способности:

- Имплантация МК-1: пехотинец может дополнительно установить один имплант 1 уровня.
- Hold the line: пехотинца сложнее потеснить в бою. При проведении встречных проверок натиска, опрокидывания, захвата или обезоруживания пехотинец получает бонус +4 к проверке.
- **2 уровень**
- Прилив адреналина - начиная со второго уровня Пехотинец свободным действием может впасть в боевой кураж на количество раундов, равное "4 + модификатор Телосложения" получая +2 бонус телосложения. За каждый уровень Пехотинца после первого способность действует на 2 раунда в день больше, временное увеличение выносливости не увеличивает это значение. При использовании этой способности Пехотинец может провести одну дополнительную атаку в раунд с использованием своего максимального BAB, но на все остальные броски атаки в раунде применяется штраф -2 за каждую дополнительную атаку. Так-же, пока действует способность Пехотинец может продолжать сражаться в состоянии от 0 до -9 хит-поинтов.
- **3 уровень**
- Атака в движении - пехотинец наносит дополнительное повреждение 1D6 каждой своей атакой после передвижения на дистанцию не менее 3 метров. Этот дополнительный урон применяется только к атакам в том же раунде, когда пехотинец предпринимает передвижение. Пехотинец способен использовать эту способность с дистанционным оружием, но для этого должен находиться не далее 9 метров от цели при начале передвижения.
- **4 уровень**
- Имплант пехоты - DR 1D10 1 раз в день на 2D4 раундов.
- **6 уровень**
- Прилив адреналина +4 телосложение, 2 дополнительные атаки с макс. BAB.
- **7 уровень**
- Атака в движении - 2D6.
- **8 уровень**
- Имплант пехоты - DR 2D10 1 раз в день на 3D4 раундов.
- **10 уровень**
- Трибунал - один раз в день пехотинец свободным действием может выбрать противника, по которому его следующая атака нанесет двойные повреждения. Способность действует до тех пор, пока пехотинец не попадет по противнику в течении боя.
- Прилив адреналина - пока действует способность Пехотинец проводит спасброски Стойкости и Воли с преимуществом.



Начальный комплект Пехотинца

- **Броня:** Защитная Экипировка МК-3
- **Оружие:** Бластерная винтовка и вибромеч
- **Выбор навыков:** выберите количество навыков равное 4+мод.интеллекта
- **Фиты:** выберите фит, для которого у персонажа имеются подходящие преквизиты
- **Бонусный фит:** выберите фит, связанный со сражением, для которого у персонажа имеются подходящие преквизиты
- **Инвентарь:** наплечная сумка, пища и вода на 1 день, походный комплект (спальный мешок, неоновый жезл)
- **Кредиты:** 2D8 сотен кредитов

- **11 уровень**
- Прилив адреналина +6 телосложение, 3 дополнительные атаки с максимальным BAB.
- Атака в движении - 3D6.
- **12 уровень**
- Имплант пехоты - DR 3D10 1 раз в день на 4D4 раундов.
- **14 уровень**
- Трибунал - два раза в день.
- **15 уровень**
- Атака в движении - 4D6.
- **16 уровень**
- Имплант пехоты - DR 4D10 1 раз в день в течении 4D4 раундов.
- Прилив адреналина +8 телосложение, 4 дополнительные атаки с максимальным BAB.
- **18 уровень**
- Трибунал - три раза в день.
- **19 уровень**
- Атака в движении - 5D6.
- **20 уровень**
- Реанимационный имплант – один раз в день, если здоровье пехотинца становится от 0 до -9, то в следующем раунде автоматически активируется имплант, который реанимирует пехотинца с 1хп.

Инженер

В галактике множество различных технических специалистов посвятивших свою жизнь науке и инженерии. Используя свой инструмент инженер может творить настоящие чудеса, которые под час можно поставить на один уровень с явлениями силы.

Игровая информация:

- **Кубик хит-поинтов:** D4
- **Пункты навыков на 1-ом уровне:** (2+мод.интеллекта)х4
- **Пункты навыков на новом уровне:** 2+ мод.интеллекта.
- **Мировоззрение:** любое не хаотичное.
- **Дроид-помощник:** незаменимый помощник.

- **Избранные способности:** инженер начиная с первого уровня может выбрать 2 способности с каждого круга из доступных ему и использовать их взамен заранее подготовленных им. С получением доступа к новому кругу он так же выбирает 2 способности с этого круга. Начиная с 5 уровня инженер на каждом новом уровне может заменить 1 способность с круга на другую.
- **Фиты:** в дополнение к обычным фитам инженер получает бонусные фиты. Бонусные фиты указаны в классовой таблице (без указания общих фитов выдающихся на первом и каждом третьем уровне и дополнительных фитов, которые выдаются некоторым расам).
- **Квалификация в оружии и броне:** одноручное виброоружие и бластеры, легкая броня.

Инженер

Используя свой инструмент инженер получает доступ к инженерным способностям (интеллект). Для их использования он должен подготовить выбранные способности заранее. Для расчета максимального круга способностей и спасбросков используется интеллект (если в описании способности не сказано иное).

Уров.	ВAB	Бонусные Фиты	Спб. Воля	Спб. Стойк.	Спб. Рефл	0 круг	1 круг	2 круг	3 круг	4 круг	5 круг	6 круг	7 круг	8 круг	9 круг
1	+0		+2	+0	+0	4	4	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+1		+3	+0	+0	5	5	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+1		+3	+1	+1	6	6	3	—	—	—	—	—	—	—
4	+2		+4	+1	+1	7	7	4	—	—	—	—	—	—	—
5	+2	1	+4	+1	+1	7	7	5	3	—	—	—	—	—	—
6	+3		+5	+2	+2	7	7	6	4	—	—	—	—	—	—
7	+3		+5	+2	+2	7	7	7	5	3	—	—	—	—	—
8	+4		+6	+2	+2	7	7	7	6	4	—	—	—	—	—
9	+4		+6	+3	+3	7	7	7	7	5	3	—	—	—	—
10	+5	1	+7	+3	+3	7	7	7	7	6	4	—	—	—	—
11	+5		+7	+3	+3	7	7	7	7	7	5	3	—	—	—
12	+6/+1		+8	+4	+4	7	7	7	7	7	6	4	—	—	—
13	+6/+1		+8	+4	+4	7	7	7	7	7	7	5	3	—	—
14	+7/+2		+9	+4	+4	7	7	7	7	7	7	6	4	—	—
15	+7/+2	1	+9	+5	+5	7	7	7	7	7	7	7	5	3	—
16	+8/+3		+10	+5	+5	7	7	7	7	7	7	7	6	4	—
17	+8/+3		+10	+5	+5	7	7	7	7	7	7	7	7	5	3
18	+9/+4		+11	+6	+6	7	7	7	7	7	7	7	7	6	4
19	+9/+4		+11	+6	+6	7	7	7	7	7	7	7	7	7	5
20	+10/+5	1	+12	+6	+6	7	7	7	7	7	7	7	7	7	6

Способности архетипа

- **Пассивная способность:**

- Набор запчастей: у инженера есть набор разнообразных запчастей, которые он может использовать для сборки своего личного дроида-помощника. Эти запчасти выглядят как хлам, за который ни один торговец в галактике не даст больше 100 кредитов, но на самом деле это отборные запчасти, купить которые можно за сумму 10000 кредитов. Набора этих запчастей достаточно, чтобы иметь возможность полностью восстановить дроида, в случае если он будет уничтожен. Одной из самой важных частей является уникальный блок памяти и накопления опыта. Этот блок создает сам инженер из самых лучших материалов, и его невозможно уничтожить (даже эффектом дезинтеграции). Так-же инженер в этом блоке программирует матрицу личности и протокол верности - их невозможно полностью взломать или переписать. Мультиклассовый персонаж получающий 1-ый уровень инженера должен потратить 10000 кредитов и 1 месяц на покупку необходимых запчастей, а так-же 7 дней для создания блока памяти и накопления опыта.

- **1 уровень**

- Дроид-помощник - инженер во время отдыха может собрать своего личного дроида. Это не требует каких-либо специальных инструментов.

- Продвинутый крафт - дроид-помощник при создании необычных предметов может оплачивать стоимость в очках опыта кредитами. Так-же, если дроид изготавливает предмет подобным образом, то время создания предмета увеличивается на 25% (но не менее 1 дня).

- **2 уровень**

- Защита создателя – когда инженер находится на расстоянии до 30 метров от своего дроида-помощника он получает ситуативный бонус +2 к АС и +2 к спасброскам. Этот бонус не действует если дроид в захвате/отключен/беззащитен/парализован.

- **4 уровень**

- Корректировка ИИ инструмента - 1 раз в день инженер может перебросить бросок D20 до оглашения результата первого броска. Эту способность нельзя использовать для действия, к которому уже использовался переброс D20.

- **6 уровень**

- Транслокация дроида – 1 раз в день стандартным действием инженер телепортирует к себе дроида-помощника (работает как способность транслокация, за исключением того, что не требует 10 минут для активации эффекта). Дроид появляется на соседней клетке с инженером (или так близко как это возможно если соседние клетки заняты). Если дроид находится за пределами действия способности, считается что способность потрачена в пустую.

Начальный комплект Инженера

- **Броня:** Защитная экипировка МК-1 (+2 АС)
- **Оружие:** облегченный бластер или короткий вибромеч
- **Выбор навыков:** выберите количество навыков равное 2+мод.интеллекта
- **Фиты:** выберите фит, для которого у персонажа имеются подходящие преквизиты
- **Инвентарь:** наплечная сумка, пища и вода на 1 день, походный комплект (спальный мешок, неоновый жезл)
- **Кредиты:** 2D10 сотен кредитов

- **8 уровень**

- Улучшенная защита создателя – когда инженер находится на расстоянии до 30 метров от своего дроида-помощника он получает ситуативный бонус +4 к АС и +4 к спасброскам, так же способность дает ситуативный бонус +2 к АС и +2 к спасброскам союзникам инженера, если находятся на расстоянии до 30 метров от дроида. 100 Этот бонус не действует если дроид в захвате/отключен/беззащитен/парализован.

- **10 уровень**

- Корректировка ИИ инструмента – 2 раза в день.

- **12 уровень**

- Транслокация дроида – 2 раз в день.

- **16 уровень**

- Корректировка ИИ инструмента – 3 раза в день.

- **18 уровень**

- Транслокация дроида – 3 раз в день.
- Транслокация инженера - при использовании способности транслокация дроида полнораундовым действием инженер может поменяться местами со своим дроидом.

- **20 уровень**

- Максимальная защита создателя - так-же, как "улучшенная защита создателя", за исключением следующего: До тех пор пока дроид имеет 1 или больше хит поинтов, инженер защищен от вреда. Повреждение, которое могло бы уменьшить хит-поинты инженера меньше 0, вместо этого передается дроиду. Получаемое дроидом повреждение равно тому, что должен был получить инженер, что означает, что как только здоровье дроида опускается до 1 или менее - все оставшееся повреждение остается с призвателем.

Дроид-помощник

Инженер начинает игру с возможностью создать собственного дроида-помощника. В отличие от обычного дроида, которого можно изготовить с помощью крафтового навыка создание дроида-помощника проходит с автоматическим успехом. Дроид-помощник так-же не забирает часть опыта инженера и его союзников. Уровень дроида-помощника растет вместе с инженером. Дроид помощник имеет то же мировоззрение и знает те же языки, что и инженер. Навыки дроида-помощника ограничены только классовыми навыками инженера (хоть и могут отличаться от тех, что использует сам инженер).

Игровая информация:

- **Пункты навыков на 1-ом уровне:** (2+мод.интеллекта)х4
- **Пункты навыков на новом уровне:** 2 + мод.интеллекта.
- **Класс дроида:** при создании дроида инженер определяет его базовый класс, этот выбор делается один раз и остается неизменным. От класса дроида зависит его куб хит-поинтов, размер, скорость, начальный АС, корректировки характеристик, техническое оснащение, спасброски (у дроида один спасбросок с хорошей прогрессией и два спасброска с плохой), квалификации в оружии.
- **Максимум атак:** значение определяет максимальное количество натуральных атак при использовании подходящих для этого конечностей.
- **Апгрейды:** на каждом уровне дроид-помощник увеличивает свое количество доступных очков апгрейда. Инженер должен потратить их установив апгрейды дроиду (во время отдыха). Выбор по улучшению дроида не задан окончательно, инженер может изменить сделанные улучшения при получении нового уровня. Несколько апгрейдов позволяют дроиду проводить дополнительные атаки натуральным оружием. Основные атаки производимые натуральным оружием проводятся используя полный ВАВ дроида и добавляют мод.силы к урону, второстепенные натуральные атаки проводятся со штрафом к атаке -5 и добавляют 1/2 мод.силы к урону. Если не отмечено иначе в описании апгрейда, то апгрейд может быть установлен только 1 раз.
- **Фиты:** На первом уровне, и каждые три уровня дроид получает 1 фит. Инженер выбирает фит, для которого у него есть соответствующие преквизиты (в т.ч. у дроида должны быть конечности). Если из-за апгрейда дроид больше не соответствует преквизитам, то данный фит перестает действовать до тех пор, пока инженер не установит соответствующий апгрейд. Выбор фитов делается один раз и остается неизменным.
- **Характеристики:** при создании дроида инженер распределяет 68 очков характеристик. Минимально у характеристики может быть 8 пунктов, максимально может быть 16 пунктов, после чего применяет к полученным значениям корректировки из-за класса дроида (если есть). Данный выбор делается один раз и остается неизменным. На каждом 5-ом уровне дроид получает 2 дополнительных очка характеристик, которые инженер распределяет по своему усмотрению - этот выбор так-же делается один раз и остается неизменным.

Классы дроидов:

Спайдербот

Дроид напоминающий конструкцией паука, оснащен шестью ногами-манипуляторами, техническим манипулятором с электрошокером, корпусом с сенсорами. Две передние ноги и электрошокер могут использоваться для натуральной атаки.

- **Кубик хит-поинтов:** D6
- **Размер:** Маленький (0.5 м), дистанция нат.атак 1.5 метра
- **Начальный АС:** 8 (натуральный) + мод.ловкости
- **Корректировки характеристик:** -4 телосложение, +4 ловкость
- **Скорость:** 12 метров
- **Хороший спасбросок:** Реакция
- **Оружейная квалификация:** нет
- **Натуральная атака 1 (основная):** электрошокер 1D6
- **Натуральная атака 2 (второстепенная):** удар манипулятором 1D4
- **Натуральная атака 3 (второстепенная):** удар манипулятором 1D4

Гуманоидный

Классический дroid с двумя ногами, двумя руками-манипуляторами и головой с сенсорами. Может держать в руках и использовать оружие ближнего или дальнего боя или проводить ими натуральные атаки.

- **Кубик хит-поинтов:** D8
- **Размер:** Средний (1.75м), дистанция нат.атак 1.5 метра
- **Начальный АС:** 10 (натуральный) + мод.ловкости
- **Корректировки характеристик:** нет
- **Скорость:** 9 метров
- **Хороший спасбросок:** Стойкость
- **Оружейная квалификация:** не экзотическое дистанционное и виброоружие
- **Атака:** Оружие + мод. характеристики (если применимо)
- **Натуральная атака 1 (основная):** удар манипулятором 1D6
- **Натуральная атака 2 (второстепенная):** удар манипулятором 1D6

Астромех

Классический дroid-астромеханик на гусеничной (колесной или гироскопной) ходовой системе, оснащен двумя техническими манипуляторами с электрошокерами. Астромех не может взбираться по отвесным поверхностям и стенам.

- **Кубик хит-поинтов:** D10
- **Размер:** Маленький (0.7 м), дистанция нат.атак 1.5 метра
- **Начальный АС:** 12 (натуральный) + мод.ловкости
- **Корректировки характеристик:** -2 сила, -2 ловкость, +4 интеллект
- **Скорость:** 6 метров
- **Хороший спасбросок:** Стойкость
- **Оружейная квалификация:** одноручные бластеры
- **Атака:** бластер 1D8
- **Натуральная атака 1 (основная):** электрошокер 1D6
- **Натуральная атака 2 (основная):** электрошокер 1D6

Дроид-помощник

Разделение способности - инженер может дистанционно (до 30 метров) активировать на дроида способность с диапазоном "касание" или "лично". Способность активируется даже если обычно она не действует на дроидов. Инженер может использовать подобным образом подготовленную способность или способность из списка избранных и потратить ячейку соответствующего круга.

Уровень	ВAB	Хороший спасбросок	Плохие спасброски	Бонус AC (натуральный)	Очки апгрейда	Макс. атак	Особое
1	+0	+2	+0	+0	5	3	Связь, Фит
2	+1	+3	+0	+2	6	3	Уклонение
3	+2	+3	+1	+2	7	3	Фит
4	+3	+4	+1	+2	8	4	
5	+3	+4	+1	+4	9	4	
6	+4	+5	+2	+4	10	4	Преданность, Фит
7	+5	+5	+2	+6	11	4	
8	+6/+1	+6	+2	+6	12	4	
9	+6/+1	+6	+3	+6	13	5	Фит
10	+7/+2	+7	+3	+8	14	5	Улучшенное уклонение
11	+8/+3	+7	+3	+8	15	5	
12	+9/+4	+8	+4	+10	16	5	Фит
13	+9/+4	+8	+4	+10	17	5	
14	+10/+5	+9	+4	+10	18	6	
15	+11/+6/+1	+9	+5	+12	19	6	Фит
16	+12/+7/+2	+10	+5	+12	20	6	
17	+12/+7/+2	+10	+5	+14	21	6	
18	+13/+8/+3	+11	+6	+14	22	6	Фит
19	+14/+9/+4	+11	+6	+14	23	7	
20	+15/+10/+5	+12	+6	+16	24	7	

Способности дроида:

• 1 уровень

- Связь - с помощью своего инструмента свободным действием инженер может общаться и отдавать приказы дроиду.

• 2 уровень

- Уклонение - если дроид становится целью атаки, которая обычно позволяет провести спасбросок Рефлекса для получения половины повреждений, то он не получает повреждений в случае успешного спасброска.

• 6 уровень

- Преданность - дроид получает +4 бонус к спасброску Воли от способностей, эффект которых передает контроль над ними другому субъекту.

• 10 уровень

- Улучшенное Уклонение - когда дроид становится целью атаки, которая позволяет провести спасбросок Рефлекса для половины повреждений, то дроид не получает повреждений при успешном спасброске, а если спасбросок проваливается, то дroid получает только половину повреждений.



Апгрейды за 1 очко

Электрошокер

- Преквизиты: отсутствие электрошокера в классе дроида
- Преимущества: инженер устанавливает дроиду технический манипулятор с электрошокером, который позволяет проводить 1 дополнительную натуральную атаку. Эта атака считается основной, урон зависит от размера дроида (1D6 для маленького, 1D8 для среднего).
- Особое: если у дроида есть основная атака, то она становится второстепенной.

Удар

- Преквизиты: апгрейд "манипуляторы" или "телескопическое щупальце"
- Преимущества: дроид получает возможность проводить натуральные атаки дополнительными манипуляторами. Эти атаки считаются второстепенными, урон зависит от размера дроида (1D4 для маленького, 1D6 для среднего, 1D8 для большого).
- Особое: этот апгрейд может быть установлен несколько раз, но дроид должен обладать необходимыми конечностями.

Атлетика

- Преквизиты: нет
- Преимущества: навык атлетики становится для дроида классовым.

Акробатика

- Преквизиты: нет
- Преимущества: навык акробатики становится для дроида классовым.

Сопrotивляемость

- Преквизиты: нет
- Преимущества: выберете один тип энергии (кислота, холод, электричество, огонь или звук). Дроид получает сопротивляемость 5 против этого типа энергии. Эта сопротивляемость увеличивается на 5 за каждые 5 уровней, которыми обладает инженер, до максимум 15 на 10-ом уровне.
- Особое: этот апгрейд может быть установлен несколько раз, но его эффекты не складываются - дроид каждый раз применяет апгрейд к другому типу энергии.

Улучшенное повреждение

- Преквизиты: нет
- Преимущества: одна из натуральных атак дроида наносит больше повреждений. Выберите одну натуральную атаку дроида и увеличьте кубик повреждения на 1 шаг (1d2, 1d3, 1d4, 1d6, 1d8, 1d10, 2d6, 2d8, 3d6).
- Особое: этот апгрейд может быть установлен несколько раз, но его эффекты не складываются - дроид каждый раз применяет апгрейд к другой натуральной атаке.

Улучшенная броня

- Преквизиты: нет
- Преимущества: увеличение бонуса натуральной брони на +2.
- Особое: Этот апгрейд может быть установлен один раз за каждые пять уровней, которыми обладает инженер.

Скрытый удар

- Преквизиты: нет
- Преимущества: когда дроид атакует цель у которой нет бонуса ловкости к AC, то он наносит ей дополнительные 1D6 урона. На каждом новом нечетном уровне начиная с третьего вы можете добавить один дополнительный 1D6 за дополнительно потраченное очко апгрейда (до максимум 10D6 на 19 уровне).
- Особое: урон от этой способности добавляется только один раз за раунд независимо от количества проведенных дроидом атак.

Улучшенная проходимость

- Преквизиты: нет
- Преимущества: дроид взбирается и плавает (как на поверхности воды, так и под водой) быстрее. Апгрейд увеличивает скорость взбирания и плавания на 6 метров.
- Особое: астромех по прежнему не может взбираться по отвесным поверхностям и стенам, но из-за особенностей конструкции скорость его плавания увеличивается на дополнительные 6 метров.

Отталкивание

- Преквизиты: нет
- Преимущества: дроид получает возможность отталкивать противников при успешной атаке. Выберите один тип натуральной атаки. Каждый раз, когда дроид проводит успешную атаку выбранного типа, он может провести свободным действием проверку атлетики чтобы оттолкнуть противника на 1,5 метра.
- Особое: эта способность работает только на противниках аналогичного или меньшего размера. Отталкиваемый противник не провоцирует атаку по возможности. Этот апгрейд может быть установлен несколько раз, но его эффекты не складываются - дроид каждый раз применяет апгрейд к другой натуральной атаке.

Достигаемость

- Преквизиты: нет
- Преимущества: выберете одну натуральную атаку дроида - дистанция этой атаки увеличивается в два раза.
- Особое: этот апгрейд может быть установлен несколько раз, но его эффекты не складываются - дроид каждый раз применяет апгрейд к другой натуральной атаке.

Улучшенный навык

- Преквизиты: 1 пункт ранга в навыке
- Преимущества: дроид получает бонус +8 к проверке одного навыка.
- Особое: этот апгрейд может быть установлен несколько раз, но его эффекты не складываются - дроид каждый раз применяет апгрейд к навыку.

Телескопическое щупальце

- Преквизиты: нет
- Преимущества: инженер устанавливает дроиду телескопическое щупальце, которое дает дроиду бонус +2 к проверкам акробатики для сохранения баланса на поверхности.
- Особое: этот апгрейд может быть установлен несколько раз, бонус к проверке акробатики не складывается.

Апгрейды за 2 очка

Увеличение характеристики

- Преимущества: дроид получает +2 к одной из своих характеристик.
- Особое: этот апгрейд может быть выбран несколько раз. Он может быть применен один раз на одну характеристику, плюс один дополнительный раз за каждые 6 уровней инженера.

Захват

- Преквизиты: гуманоидный дроид
- Преимущества: дроид становится мастером захвата противников. Когда дроид проводит успешную второстепенную атаку натуральным оружием, то он может свободным действием провести проверку атлетики с дополнительным бонусом +4 для захвата противника, эта проверка не провоцирует атаку по возможности. Если проверка успешна, то дроид захватывает противника.
- Особое: дроид может использовать эту способность только на противниках аналогичного с ним или меньшего размера. Этот апгрейд может быть установлен несколько раз, дроид каждый раз применяет апгрейд к другой натуральной атаке.

Сдавливание

- Преквизиты: апгрейд "захват"
- Преимущества: каждый раз, когда дроид успешно захватывает врага, используя апгрейд захват - он наносит дополнительное повреждение равное количеству урона атакой, используемой для захвата.

Энергетические атаки

- Преквизиты: 5 уровень
- Преимущества: атаки дрoида становятся заряженными энергией. Выберите один тип энергии: холод, электричество или огонь. Все натуральные атаки дрoида наносят 1д6 очков энергетического повреждения выбранного типа при успешном попадании.

Устойчивость к энергии

- Преквизиты: 7 уровень
- Преимущества: Выберите один тип энергии: кислота, холод, электричество, огонь, или звук. Дроид получает иммунитет к этому типу энергии.
- Особое: этот апгрейд может быть установлен несколько раз, но его эффекты не складываются - дроид каждый раз применяет апгрейд к другому типу энергии.

Манипуляторы

- Преквизиты: нет
- Преимущества: гуманоидный дроид получает пару манипуляторов рук, астромех и спайдербот получают пару вспомогательных манипуляторов.
- Особое: гуманоидный дроид может использовать манипуляторы, чтобы держать оружие с которым имеет квалификацию. Дроиды не получают дополнительных атак этими манипуляторами, но их можно получить за соответствующие апгрейды с преквизитом "манипуляторы" (для каждого манипулятора отдельно). Этот апгрейд может быть взят несколько раз.

Опрокидывание

- Преимущества: когда дроид проводит успешную основную атаку натуральным оружием, то он может свободным действием провести проверку атлетики с дополнительным бонусом +4 для опрокидывания противника, эта проверка не провоцирует атаку по возможности. Если проверка успешна, то дроид опрокидывает противника.
- Особое: дроид может использовать эту способность только на противниках аналогичного с ним или меньшего размера. Этот апгрейд может быть установлен несколько раз, дроид каждый раз применяет апгрейд к другой основной натуральной атаке.

Мощный удар

- Преквизиты: второстепенная атака, 6 уровень
- Преимущества: одна второстепенная натуральная атака дрoида становится основной и получает все преимущества от основной атаки натуральным оружием.

Рваная рана

- Преквизиты: две второстепенные атаки с использованием апгрейда "удар", 6 уровень
- Преимущества: каждый раз, когда дроид успешно проводит две натуральные второстепенные атаки манипуляторами с установленным апгрейдом "удар" против одной цели, то он наносит дополнительное повреждение равное урону нанесенному второстепенной атакой с 1.5 мод.силы (бросьте кубик урона и прибавьте к нему значение 1.5 модификатора силы).
- Особое: эта способность срабатывает 1 раз в раунд.

Растаптывание

- Преимущества: полнораундовым действием дроид может пробежать на максимально доступное ему расстояние мимо любых существ как минимум меньше дрoида на 1 размер и нанести каждому урон 1Д6 урона + мод.силы (1Д8 если дроид большого размера). Противники мимо которых пробегает дроид могут провести по нему атаку по возможности со штрафом -4 или спасбросок реакции с КС "10 + уровень дрoида + мод. силы дрoида" чтобы уменьшить повреждения на половину.

Ракетный двигатель

- Преквизиты: 5 уровень
- Преимущества: инженер устанавливает ракетный двигатель, который позволяет дрoиду летать с его базовой скоростью и средней маневренностью, за 1 дополнительное очко маневренность увеличивается до идеальной. Скорость полета дрoида можно увеличить на 1/2 базовой скорости за каждое дополнительное очко.

Ожег

- Преквизиты: апгрейд "ракетный двигатель"
- Преимущества: дроид использует ракетные двигатели, чтобы нанести две второстепенные атаки, каждая наносит урон огнем, количество урона зависит от размера дрoида (1Д4 для маленького, 1Д6 для среднего, 1Д8 для большого).

Апгрейды за 3 очка

Рыть

- Преквизиты: класс спайдербот, 9 уровень
- Преимущества: дроид может передвигаться под землей, грязью, песком, глиной с 1/2 своей базовой скорости. Он не оставляет за собой дыру, и его движение никак не заметно на поверхности.

Снижение урона

- Преквизиты: 9 уровень
- Преимущества: дроид получает DR 5/-. Это снижение урона можно обойти оружием с игнорированием DR.
- Особое: на 12-ом уровне за два дополнительных очка эта способность может быть улучшена до DR 10/-.

Увеличение КХП

- Преквизиты: 9 уровень
- Преимущества: вы увеличиваете значение КХП дроида на 1 шаг (1D6 на 1D8, 1D8 на 1D10, 1D10 на 1D12).
- Особое: при установке этого апгрейда здоровье дроида увеличивается на 1.5 пункта ХП за каждый уровень дроида с округлением суммарного значения в большую сторону, при снятии апгрейда соответственно уменьшается.

Таран

- Преквизиты: апгрейд "отталкивание", 9 уровень
- Преимущества: базовая скорость дроида увеличивается в два раза, при проведении чарджа он наносит дополнительное повреждение в размере 1.5 мод. силы и может провести свободным действием проверку атлетики с бонусом +4, чтобы оттолкнуть противника (не более одного размера, чем размер дроида) на 1.5 метра назад.
- Особое: отталкиваемый противник не провоцирует атаку по возможности.

Набор улучшенных сенсоров

- Преквизиты: 9 уровень
- Преимущества: инженер устанавливает дроиду набор сенсоров (ПНВ, тепловизионный, эхолокационный), позволяющих ему автоматически обнаруживать присутствие противников в радиусе 18 метров, и точно определять их местоположение в радиусе 9 метров. Дроид может маневрировать и атаковать как обычно игнорируя эффект темноты (или другой эффект не дающий возможности делать это нормально) и большинство форм укрытия, а так-же сохраняет свой бонус ловкости к АС, если сражается в такой обстановке и/или против невидимого противника.

Лебедка

- Преквизиты: класс спайдербот или астромех, 7 уровень
- Преимущества: дроид может использовать лебедку чтобы держаться на ней и держать одно существо аналогичного с дроидом размера. Он может проводить до 8 раз в день касательную дистанционную атаку, опутывая субъекты (не более одного размера, чем размер дроида). Эта атака имеет дистанцию 15 метров. Субъект опутанный лебедкой может сбежать проведя проверку навыка "Ловкость/Высвобождение" или проверки "Атлетики" со штрафом -4, КС равняется "10 + 1/2 уровня дроида + мод. телосложения дроида". АС лебедки равен 10, а количество здоровья равняется уровню дроида. Дроид может карабкаться по лебедке со своей базовой скоростью. Даже астромех.

Апгрейды за 4 очка

Отравляющие удары

- Преквизиты: 9 уровень
- Преимущества: успешная атака натуральным оружием дроида отравляет разумных и наносит им каждый раунд 1D4 повреждения телосложения в течении 4 раундов. Разумный каждый раунд может пройти спасбросок стойкости КС "10 + 1/2 уровня дроида + мод. интеллекта дроида" чтобы избежать воздействия яда и избавиться от яда (но не излечить уже нанесенное ядом повреждение).
- Особое: яд срабатывает не чаще, чем 1 раз в раунд, его эффект не оказывает действие только на дроидов.

Энергетическая волна

- Преквизиты: 9 уровень
- Преимущества: дроид может выстрелить энергетической волной (выберите тип при установке: кислота, холод, электричество или огонь) 9-метровым конусом или 18-метровой линией, которая наносит 1D6 урона за 1 уровень. Противники попадающие под энергетическую волну могут пройти спасбросок рефлекса КС "10 + 1/2 уровня дроида + мод. телосложения дроида" чтобы получить половину повреждений. Эту специальную атаку можно использовать 1 раз в день, и еще один раз за дополнительно потраченное очко апгрейда (до максимума 3 раза в день).

Быстрое восстановление

- Преквизиты: 9 уровень
- Преимущества: дроид получает возможность самовосстанавливаться. Каждый раунд он восстанавливает 1 пункт ХП (как натуральное лечение), эта способность не восстанавливает потерянные манипуляторы и перестает работать когда здоровье дроида опускается ниже "0 ХП + мод. телосложения дроида". Количество восстанавливаемых пунктов здоровья может быть увеличено на 1 (до максимума 5) за каждые 2 дополнительно потраченных очка апгрейда.

Увеличение платформы

- Преквизиты: 8 уровень
- Преимущества: инженер делает дроида больше на 1 размер.
- Класс астромеха или спайдербота: размер дроида становится средним и он получает бонус к силе +4 и телосложению +2, к натуральной броне +1, штраф -2 к ловкости. Дистанция натуральных атак увеличивается на 0.75 метра, повреждения от натуральных атак увеличиваются на 1 шаг (1D4 на 1D6, 1D6 на 1D8, 1D8 на 1D10, 1D10 на 1D12).
- Класс гуманоидного дроида: размер дроида становится большим и он получает бонус к силе +8 и телосложению +4, к натуральной броне +2, штраф -4 к ловкости. Дистанция натуральных атак увеличивается на 1.5 метра, повреждения от натуральных атак увеличиваются на 1 шаг (1d2, 1d3, 1d4, 1d6, 1d8, 1d10, 2d6, 2d8, 3d6).
- Особое: апгрейд "увеличение характеристики" стоит 4 очка, когда добавляет силу или телосложение к большому дроиду.

Соппротивление инженерным способностям

- Преквизиты: 9 уровень
- Преимущества: дроид получает сопротивление инженерным способностям равное "11 + уровень". Эта способность не применяется к способностям инженера.

Пауэртех

Боец обученный использованию инженерных способностей в сочетании с оружием ближнего или дистанционного боя. Используя усиления своего оружия в сочетании с инженерными способностями и технологическими модулями способен дать достойный отпор любому противнику.

Игровая информация:

- **Кубик хит-поинтов:** D8
- **Мировоззрение:** не хаотичное
- **Квалификация в оружии и броне:** не экзотическое стрелковое и виброоружие, легкая, средняя и тяжелая броня, штурмовые щиты.
- **Пункты навыков на 1-ом уровне:** (2+мод.интеллекта)х4
- **Пункты навыков на новом уровне:** 2 + мод. интеллекта
- **Фиты:** Пауэртех получает фиты на первом и каждом третьем общем уровне персонажа.

Пауэртех

Используя инженерный инструмент Пауэртех получает доступ к ограниченному списку способностей из списка инженерных способностей (интеллект).

Для расчета максимального круга способностей и спасбросков используется интеллект (если в описании способности не сказано иное).

Уровень кастера равен уровню Пауэртеха.

Уровень	ВAB	Способности архетипа	Спб. Стойк.	Спб. Рефл	Спб. Воля	0 круг	1 круг	2 круг	3 круг	4 круг
1	+0		+2	+0	+0	1	0	—	—	—
2	+1	Бой способностями	+3	+0	+0	2	1	—	—	—
3	+2	Зарядка оружия	+3	+1	+1	2	1	—	—	—
4	+3	Активация в бою	+4	+1	+1	2	1	0	—	—
5	+3		+4	+1	+1	2	1	0	—	—
6	+4	Быстрый каст	+5	+2	+2	3	2	1	—	—
7	+5	Улучшенный бой способностями	+5	+2	+2	3	2	1	—	—
8	+6/+1	Энергетический заряд	+6	+2	+2	3	2	1	0	—
9	+6/+1		+6	+3	+3	3	2	1	1	—
10	+7/+2	Восстановление способностей	+7	+3	+3	4	3	2	1	—
11	+8/+3	Быстрый каст+	+7	+3	+3	4	3	2	1	—
12	+9/+4	Критическая точность	+8	+4	+4	4	3	2	1	0
13	+9/+4		+8	+4	+4	4	3	2	2	1
14	+10/+5	Управление модулем	+9	+4	+4	5	4	3	2	1
15	+11/+6/+1	Максимизация способности	+9	+5	+5	5	4	3	2	1
16	+12/+7/+2	Контрудар	+7	+3	+3	5	4	3	2	1
17	+12/+7/+2		+7	+3	+3	5	4	3	3	2
18	+13/+8/+3	Быстрый каст++	+8	+4	+4	5	5	4	3	2
19	+14/+9/+4	Критическое совершенство	+8	+4	+4	5	5	4	3	2
20	+15/+10/+5	Экстракастинг	+9	+4	+4	5	5	4	3	2

Начальный комплект Пауэртеха

- **Броня:** Защитная экипировка МК-2 (+4 АС)
- **Оружие:** Бластерная винтовка и вибромеч
- **Выбор навыков:** выберите количество навыков равное 2+мод.интеллекта
- **Фиты:** выберите фит, для которого у персонажа имеются подходящие преквизиты
- **Инвентарь:** наплечная сумка, пища и вода на 1 день, походный комплект (спальный мешок, неоновый жезл)
- **Кредиты:** 2D8 сотен кредитов

Способности архетипа

• Пассивная способность:

- Избранные способности - персонаж начиная с первого уровня Пауэртеха может выбрать 1 способность из доступных ему и использовать ее взамен заранее заготовленных им. С получением каждого нового уровня в классе Пауэртеха он может дополнительно выбрать 1 способность. Начиная с 5-го уровня Пауэртех на каждом новом уровне может заменить одну способность из списка избранных способностей на другую выбрав из списка доступных ему.

• 2 уровень

- Бой способностями – Пауэртех может применять способности и использовать оружие одновременно. За полнораундовое действие он может провести все доступные ему атаки со штрафом -2 и при этом применить способность. Если эта способность атакующая, то на нее так-же налагается штраф -2. Пауэртех может сначала атаковать, а потом использовать способность, так и наоборот если ему доступно более 1 атаки, но не может использовать способность между атаками. Эта способность работает даже если Пауэртех использует двуручное оружие или оружие в обеих руках.

• 3 Уровень

- Зарядка оружия – когда Пауэртех применяет способность с дистанцией «касание», он может доставить способность посредством атаки любым оружием, которое он использует. Вместо получения бесплатной атаки касанием для доставки способности Пауэртех может сделать одну бесплатную атаку оружием со своим максимальным ВАВ как часть применения способности (но только одним оружием, если пауэртех использует по оружию в каждой руке. Если атака успешна, то она наносит стандартный урон оружия со всеми модификаторами Пауэртеха и накладывает все эффекты использованной способности. Эта атака использует критический диапазон оружия, но эффект способности наносит только x2 урона в случае критического удара, в то время, как урон оружия использует его же модификатор для расчета критического урона.

• 4 уровень

- Активация в бою – Пауэртех получает бонусный фит «активация в бою», дающий бонус +4 к проверкам концентрации при активации способности в защите.

• 6 уровень

- Быстрый каст – Пауэртех может 1 раз в день использовать быстрым действием подготовленную им способность с временем активации не более стандартного действия.

• 7 уровень

- Улучшенный бой способностями – Пауэртех может использовать технологические модули для бесплатной активации способности дающей способность «бой способностями» и «зарядка оружия».

• 8 уровень

- Энергетический заряд – Пауэртех используя быстрое действие может потратить подготовленную способность чтобы усилить свое оружие на количество раундов равное «уровень Пауэртеха + круг способности + мод.интеллекта Пауэртеха». При использовании этой способности оружие Пауэртеха наносит дополнительный урон выбранным типом энергии (огонь, холод, электричество) в размере 1D6 за круг способности. Т.е. например при трате способности 0 круга дополнительный урон будет равен 1D6, а при трате способности 3-го круга дополнительный урон будет равен 4D6. При критической атаке заряды наносят увеличенный урон согласно критическому множителю оружия.



- **10 уровень**
- Восстановление способностей – Пауэртех получает возможность восстановить использованную им способность. Пауэртех получает ограниченное количество Очков Восстановления (ОВ) из расчета «уровень Пауэртеха + мод.интеллекта Пауэртеха», и потратив определенное количество ОВ согласно таблице ниже может восстановить способность.

Стоимость восстановления способностей

Уровень круга	Стоимость
0 круг	2 ОВ
1 круг	3 ОВ
2 круг	4 ОВ
3 круг	5 ОВ
4 круг	6 ОВ

- **11 уровень**
- Быстрый каст+ - Пауэртех может 2 раза в день использовать быстрым действием подготовленную им способность с временем активации не более стандартного действия.
- **12 уровень**
- Критическая точность – при подтверждении критической атаки Пауэртех дополнительно добавляет к проверке свой модификатор интеллекта.
- **14 уровень**
- Управление модулем – каждый раз, когда Пауэртех использует технологический модуль, сложность и эффекты содержащихся в них способностей считаются с учетом его модификатора интеллекта и уровня кастера, а не минимального модификатора, необходимого для использования способности и уровня кастера создавшего модуль.
- **15 уровень**
- Максимизация способности – три раза в день Пауэртех быстрым действием может придать свойство "максимизированной" способности. Способность должна быть использована в этом же раунде, иначе этот бонус теряется.
- **16 уровень**
- Контрудар – когда враг в зоне досягаемости Пауэртеха успешно использует способность при оборонительном сотворении, то этот враг провоцирует атаку по возможности после того, как способность сотворена. Пауэртех может провести одну атаку (рукопашную или дистанционную) со своим максимальным ВАВ с сохранением бонусов к урону от способности «энергетический заряд» (но не «бой способностями» или «зарядка оружия»).
- **18 уровень**
- Быстрый каст++ – Пауэртех может 3 раза в день использовать быстрым действием подготовленную им способность с временем активации не более стандартного действия.

- **19 уровень**
- Критическое совершенство – оружие, которым атакует Пауэртех имеет удвоенный диапазон критической угрозы, а так-же его критический множитель увеличивается на x1. Данное улучшение складывается (не умножается) с фитом «улучшенный критический удар».
- **20 уровень**
- Экстракастинг – Пауэртех дополнительно может подготавливать «1/2 мод.интеллекта Пауэртеха» способности 5 круга. Он может использовать эти способности принимая их как способности 4-го круга для расчета КС спасбросков.



Разрушитель (Престиж-класс)

Боец ближнего боя, который вместо использования способностей привык полагаться на собственные силы и оружие. Разрушитель наступающий в авангарде способен в одиночку ликвидировать целые отряды противников.

Преквизиты:

- Персонаж 8-го уровня
- Фит "Мощная атака"
- Фит "Улучшенная инициатива"
- Фит "Улучшенная инициатива+"
- Фит "Ужасающий чардж"
- Атлетика 8 ранг

Игровая информация:

- **Кубик хит-поинтов:** D10
- **Мировоззрение:** не хаотичное
- **Квалификация в оружии и броне:** от базового класса.
- **Пункты навыков на новом уровне:** 2 + мод. интеллекта
- **Фиты:** Разрушитель получает фиты на каждом третьем общем уровне персонажа.
- **Инженерные способности:** разрушитель может использовать способности полученные от базового класса. Сам разрушитель с ростом в уровне не получает доступ к новым способностям.
- **Способности силы:** разрушитель может использовать способности полученные от базового класса. Сам разрушитель с ростом в уровне не получает доступ к новым способностям.

Разрушитель

Уровень	BAV	Способности архетипа	Спб. Стойк.	Спб. Рефл	Спб. Воля
1	+1	Свобода движений	+2	+0	+0
		Игнорирование местности			
2	+2	Снижение урона	+3	+0	+0
		Восстановление сил			
3	+3	Смертоносная стойка	+3	+1	+1
		Безудержный натиск			
4	+4	Снижение урона+	+4	+1	+1
		Свобода движений			
5	+5	Смертоносная стойка+	+4	+1	+1
		Убийственная точность			
6	+6/+1	Снижение урона+	+5	+2	+2
		Улучшенный чардж			
7	+7/+2	Смертоносная стойка+	+5	+2	+2
		Несокрушимая воля			
8	+8/+3	Снижение урона+	+6	+2	+2
		Атлетичное уклонение			
9	+9/+4	Смертоносная стойка+	+6	+3	+3
		Убийственная точность+			
10	+10/+5	Снижение урона+	+7	+3	+3
		Смертоносная точность			

Способности архетипа

• 1 уровень

- Резвые ноги – разрушитель получает бонус усиления к своей базовой скорости +3м.
- Игнорирование местности – разрушитель игнорирует сложную местность при выполнении чарджа. Если местность, через которую разрушителю нужно переместиться находится под действием эффекта, который наносит урон находящимся на ней существам, то разрушитель так-же получает урон при ее пересечении.

• 2 уровень

- Снижение урона – разрушитель на втором, и далее каждом четном уровне получает экстраординарную способность к снижению получаемого урона 2/-. Данная способность складывается с снижением урона, получаемым из других источников.
- Восстановление сил – быстрым действием разрушитель может восстановить часть своего здоровья из расчета «1D8 за ½ уровня разрушителя + мод. телосложения». Эта способность может использоваться один раз в день.

• 3 уровень

- Смертоносная стойка – разрушитель сосредотачивается на атаках. Он получает бонус +1 ко всем атакам оружием ближнего боя, с которым умеет обращаться. Этот бонус увеличивается на +1 на каждом нечетном уровне разрушителя.
- Безудержный натиск – разрушитель многократно бьет по одному и тому же противнику увеличивая тем самым количество наносимого урона. Когда он совершает полную атаку, с каждым последующий ударом по одному и тому же противнику наносится дополнительное количество урона, равное количеству нанесенных подряд ударов за этот раунд. Этот дополнительный урон умножается при критическом ударе.

• 4 уровень

- Снижение урона+ - увеличение снижения урона на +2/ (всего +4/).
- Свобода движений – после выполнения чарджа в течении двух раундов на разрушителя не действуют различные обездвиживающие эффекты. Эти эффекты все так-же могут быть наложены на разрушителя (согласно описанию эффектов), и если действие свободы движений оканчивается ранее, чем наложенные эффекты спадают, то эти эффекты начинают действовать на разрушителя.

• 5 уровень

- Смертоносная стойка+ - увеличение бонуса к атаке на +1 (всего +2).
- Убийственная точность – если разрушитель получает шанс нанести критический удар, он добавляет к броску на подтверждение бонус от смертоносной стойки.

• 6 уровень

- Снижение урона+ - увеличение снижения урона на +2/ (всего +6/).
- Улучшенный чардж – разрушитель при использовании чарджа может провести полнораундовую атаку.

• 7 уровень

- Смертоносная стойка+ - увеличение бонуса к атаке на +1 (всего +3).
- Несокрушимая воля – разрушитель получает бонус +4 к спасброскам воли против способностей воздействующих на разум.

• 8 уровень

- Снижение урона+ - увеличение снижения урона на +2/ (всего +8/).
- Атлетичное уклонение – разрушитель использует свой модификатор силы вместо модификатора ловкости при совершении спасбросков рефлекса.

• 9 Уровень

- Смертоносная стойка+ - увеличение бонуса к атаке на +1 (всего +4).
- Убийственная точность+ - критический диапазон оружия, которым пользуется разрушитель увеличивается на значение бонуса, полученного от способности «смертоносная стойка». Этот бонус складывается с бонусом полученным от фитов (не умножается).

• 10 уровень

- Снижение урона+ - увеличение снижения урона на +2/ (всего +10/).
- Смертоносная точность - критический множитель оружия разрушителя увеличивается на 1 (множитель ×2 превращается в ×3, множитель ×3 превращается в ×4, а множитель ×4 превращается в ×5).





Светлая и Темная Стороны Силы

Светлая Сторона

Светлая сторона Силы, также известная как Ашла или просто как Сила, является одной из сторон Силы и ассоциировалась с отсутствием эмоций, ведущих к скорым решениям, таких как ненависть, гнев, страх. Однако по словам наиболее известных адептов Ашлы (джедаев), некоторые, на первый взгляд, полезные для Светлой стороны эмоции (искренность, сострадание, милосердие, самопожертвование и многие другие) нужно также контролировать во избежание затмевания собственного рассудка и потери полной картины.

Светлая сторона являлась союзником счастья, радости, любви и благосклонности. Всё это придавало ещё большее значение таким идеям, как великодушие и мудрость, являясь полной противоположностью зла, которое пропагандировала тёмная сторона, несущая боль и разрушение. Чтобы достичь гармонии со Светлой стороной, необходимо было очистить себя от эмоций (особенно отрицательных: агрессии, гнева, ненависти, страха), которые зачастую приводили джедая на тёмную сторону.

Согласно различным записям в истории, адепты светлой стороны, всегда активно стремились влиять на развитие событий и участвовать в решении всех вопросов. Хотя это и подразумевало ограничение выбора для обычных людей, джедаи настаивали на том, что это был скорее «жест доброй воли». Оправдывались они тем, что Сила (по крайней мере, её светлая сторона) никого не заставляла ничего делать. Человек мог отвергнуть помощь джедаев и быть вольным над своей судьбой.

Тёмная Сторона

Тёмная сторона Силы, также называвшаяся Боганом — один из аспектов Силы, а также способ её использования. Характерными качествами индивида, поддавшегося влиянию Тёмной стороны, являлись эгоизм, жажда могущества и власти, ненависть, кровожадность и беспощадность.

За всю историю галактики наиболее известными последователями Тёмной стороны считались ситхи. Джедаи в своих учениях отказались от этой философии, считая, что она приводит лишь к хаосу, разрушению и страданию. Ситхи же пропагандировали Тёмную сторону, ставя основным своим приоритетом власть, силу и могущество.

Тёмная сторона Силы — союзник страстных эмоций, опасений, ненависти, жадности, желания, гнева. Часто это рождало мнение, что Светлая сторона слишком пассивна, поскольку одобряла осторожность, продуманность в действиях, в то время как последователи Тёмной стороны действовали быстро, иногда опрометчиво, отдаваясь эмоциям.

Тёмная сторона так же использовалась в эгоистичных целях для достижения личной выгоды. Многие, кто поддавался её влиянию, пытались оправдать себя необходимостью этих действий, но чаще это приводило к безумию.

Многие считали Тёмную сторону более захватывающей, интересной для постижения тайн Силы. Зачастую адепты Тёмной стороны были физически мощнее джедаев, но как всегда: «бесплатный сыр только в мышеловке» и многим темным джедаям и ситхам приходилось очень дорого платить за свое могущество.

Падение в Темную Сторону

В зависимости от поступков форсюзера определяется его уровень падения на Темную сторону. Всего есть четыре уровня Темной стороны, каждый из которых визуально изменяет и ослабляет персонажа, но так же дает ему новые способности. Для каждого поступка Темной стороны мастер определяет его тяжесть и выдает соответствующее количество очков ТС. При получении определенного количества очков ТС форсюзер повышает свой уровень падения в ТС.

Уровень ТС	Условие падения в ТС
1	1 000 очков ТС
2	10 000 очков ТС
3	100 000 очков ТС
4	1 000 000 очков ТС

Оценка поступков Форсюзера

Оценка поступков персонажа-форсюзера состоит из трех факторов (мотив, последствия, пострадавшие), при умножении множителей которых получается итоговое количество получаемых форсюзером очков ТС. Так-же есть особые условия, при исполнении которых форсюзер так-же получает очки ТС или уменьшает количество получаемых очков ТС.

Мотив

Определите мотив форсюзера - фактор обуславливающий выбор форсюзером варианта поведения и конкретную линию поведения в момент совершения деяния.

Мотив	Множитель
Низменный	2
Нейтральный	1 (1,9 - 0,2)
Возвышенный	0,1

Низменный мотив: корыстные, преступные и осуждаемые обществом мотивы, которые часто (но не всегда) являются различными формами проявления эгоизма.

Возвышенный мотив: благие намерения, альтруизм, проявление сострадания, желание предотвратить преступление и другие одобряемые обществом мотивы.

Нейтральный мотив: мотивы, которые не являются низменными и возвышенными. Мастер может регулировать множитель в зависимости от обстоятельств.

Последствия

То, что возникло в результате действий форсюзера по отношению к причастным разумным.

Определите общий множитель последствий:

Если следствие одно, то возьмите его множитель.

Если последствий несколько, то суммируйте их множители.

Последствия	Множитель
Нет отрицательных последствий	0
Личная выгода форсюзера	1
Отрицательные социально-экономические факторы для разумных	1,1
Разумные получили травмы	1,2
Разумные погибли	1,3

Пострадавшие

То, сколько разумных пострадало от действия форсюзера. При расчете множителя суммируйте количество пострадавших от разных типов последствий.

Количество пострадавших	Множитель
Нет пострадавших	0,5
Пострадавшие есть	Количество пострадавших

При оценке количества пострадавших от социально-экономических факторов учитывайте максимум период в 1 месяц с момента происшествия. То, что может произойти через несколько месяцев или лет фактически можно отнести к "последствиям последствий".

Особые условия получения очков ТС

При выполнении этих действий форсюзер отдельно (но не вместо) получает очки ТС независимо от мотива, последствий и количества пострадавших.

- Частое проявление "темных" эмоций - 1 очко.
- Использование способности ТС - 5 очков.
- Убийство способностью силы (любой) - 10 очков.
- Предательство близких - 10 очков.
- Нанесение и попытки нанесения вреда близким - 10 очков.
- Убийство близкого человека - 50 очков.

Военные действия: если форсюзер участвует в военных действиях, и желает противостоять влиянию Темной Стороны, то в этом случае при расчете его очков ТС принимайте его мотив как "возвышенный", а не "нейтральный".

Искупление

Темная сторона притягательна, и от ее влияния очень сложно избавиться.

Если форсюзер раскаивается в совершенных им деяниях, то он может очищать себя от влияния Темной Стороны посредством 8-часовой медитации уменьшая количество очков ТС на "5 + мод.Харизмы". При такой медитации форсюзер не восстанавливает свое здоровье и не подготавливает способности - все его внутренние силы уходят на противостояние Темной Стороне.

Так-же Павший может насильно разорвать свою связь с силой посредством способности 0-го круга "Добровольное отсечение от силы", но в этом случае он проводит сбросок Воли от этой способности с помехой. Павшего могут так-же попытаться насильно отсечь от силы.

Еще один способ избавиться от влияния Темной Стороны - совершить Героический поступок. Этот поступок должен быть самоотверженным, требовать от персонажа практически невозможных усилий и приносить значительную пользу. Как пример такого поступка - павшаю на Темную Сторону женщина-джедай, которая раскаялась в своих деяниях и помогла флоту Республики победить в космической битве против значительно превосходящего числом флота Повелителя Ситхов.

Уровни Темной Стороны

Темная сторона дает могущество форсюзерам, но за это нужно платить: она разрушает тело, и чем сильнее влияние Темной Стороны, тем больше вреда она причиняет форсюзеру. При получении уровня Темной стороны форсюзер проводит спасбросок Воли (может использоваться с различными бонусами, если такие есть). КС и последствия провала спасбросков описаны отдельно на каждом уровне Темной Стороны.

1 Уровень ТС Спасбросок Воли

КС 17. В случае провала форсюзер впадает в Ярость Темной Стороны (на максимальное возможное количество раундов) и начинает атаковать всех находящихся рядом (в том числе и способностями силы) до тех пор, пока он сам находится в сознании и действует способность. Когда способность прекращается или форсюзер приходит в сознание - он восстанавливает контроль над собой.

Внешнее изменение

Визуально имеется заметное пожелтение радужки глаз.

Воздействие на организм

Постоянное уменьшение максимального ХП на 1D6 пока форсюзер находится на Темной стороне.

Способности Темной Стороны

Бонус к уровню кастера

При использовании способностей темной стороны уровень кастера +1.

Ярость Темной Стороны

Павший в ТС может впасть в Ярость быстрым действием на количество раундов равное «4 + уровень персонажа + мод. Харизмы», временное увеличение Харизмы не увеличивает это количество. Пока Павший находится в Ярости он получает бонус к пунктам Телосложения, спасброску Воли, Атаке и Урону равный модификатору своей Харизмы на время действия этой способности. Если из-за временного увеличения пунктов Телосложения у Павшего изменяется модификатор Телосложения, то соответственно увеличивается и количество ХП Павшего из расчета 1 ХП за 1 Модификатор на 1 уровень. Под действием Ярости Павший может сражаться даже получив страшные ранения - Павший может продолжать сражение в состоянии от 0 до -9 ХП (но каждый раунд теряет -1 ХП если сражается в таком состоянии). Если Павший теряет сознание во время действия способности, то ее действие прекращается. Если после окончания действия Ярости хит-поинты Павшего находятся в состоянии от 0 до -9, то он теряет сознание и начинает умирать. Во время действия Ярости Павший не может использовать способности Светлой стороны. После использования Ярости Павший считается уставшим на двойное количество раундов проведенных в Ярости, в этом состоянии Павший получает штраф равный модификатору своей Харизмы к Телосложению и Силе, и не может снова впасть в Ярость. Количество доступных Павшему раундов Ярости возвращается к максимуму после 8 часов отдыха, но этот отдых необязательно должен быть непрерывным.

2 Уровень ТС Спасбросок Воли

КС 19. В случае провала форсюзер впадает в Ярость Темной Стороны (на максимальное количество раундов) и начинает атаковать всех находящихся рядом (в том числе и способностями силы) до тех пор, пока он сам находится в сознании и действует способность. Когда способность прекращается или форсюзер приходит в сознание - он повторно проводит спасбросок с КС 19, и в случае провала второй раз впадает в Ярость Темной стороны и снова атакует всех находящихся рядом. Когда способность прекращается или форсюзер приходит в сознание - он в третий раз проводит спасбросок с КС 19 и в случае провала форсюзер теряет рассудок (так-же впадая в Ярость Темной стороны и атакуя всех находящихся рядом), за исключением следующего: если форсюзер это персонаж игрока, то игрок теряет персонажа (даже если тот остается жив - он не отвечает за свои действия).

Внешнее изменение

Визуально радужки глаз еле заметно светятся в темноте цветом расплавленного золота, заметны темные подглазницы (как будто вообще не спит), кожа бледнеет, местами на теле и лице появляются слабозаметные шрамы.

Воздействие на организм

Постоянное уменьшение максимального ХП на 2D6 пока форсюзер находится на Темной стороне.

Павший не восстанавливает свое здоровье во время отдыха.

Способности Темной Стороны

Бонус к уровню кастера

При использовании способностей темной стороны уровень кастера +2.

Сила Темной Стороны

При использовании Ярости Темной Стороны форсюзер повышает свой ВAB на одну ступень. Если у форсюзера максимальный ВAB, то он получает дополнительную атаку со своим максимальным ВAB (эта особенность не складывается с другими эффектами, которые дают дополнительные атаки).

3 Уровень ТС Спасбросок Воли

КС 21. В случае провала форсюзер впадает в Ярость Темной Стороны (на максимальное количество раундов) и начинает атаковать всех находящихся рядом (в том числе и способностями силы) до тех пор, пока он сам находится в сознании и действует способность. Когда способность прекращается или форсюзер приходит в сознание - он повторно проводит спасбросок с КС 21, и в случае провала форсюзер теряет рассудок (так-же впадая в Ярость Темной стороны и атакуя всех находящихся рядом), за исключением следующего: если форсюзер это персонаж игрока, то игрок теряет персонажа (даже если тот остается жив - он не отвечает за свои действия).

Внешнее изменение

Радужки глаз светятся цветом расплавленного золота, что заметно даже при умеренном освещении. Кожа заметно бледнеет и становится почти серого цвета, подглазницы выражено более темного цвета, на лице и теле появляются заметные шрамы и слабо-заметные морщины.

Воздействие на организм

Постоянное уменьшение максимального ХП на 3D6 пока форсюзер находится на Темной стороне. Павший не восстанавливает свое здоровье и потерянные пункты характеристик во время отдыха.

Способности Темной Стороны

Бонус к уровню кастера

При использовании способностей темной стороны уровень кастера +3.

Канал Темной Стороны

Павший может использовать стандартное действие, чтобы активировать касательную способность и доставить ее через атаку рукопашным оружием, которое он использует.

Активация способности таким способом не провоцирует атаку по возможности. Время активации способности не должно превышать стандартное действие. Если рукопашная атака успешна, то Павший наносит урон как от способности, так и от своего оружия. Если атака неудачна, то Павший может свободным действием в этом же раунде пройти проверку концентрации с КС «15 + круг способности» для удержания способности в оружии до следующей своей атаки.

Атака в следующем раунде может быть полнораундовой, но если Павший снова терпит неудачу при ней, то способность разряжается и теряется.

4 Уровень ТС Спасбросок Воли

КС 23. В случае провала форсюзер теряет рассудок (впадая в Ярость Темной стороны и атакуя всех находящихся рядом). Когда способность прекращается действовать или если форсюзер теряет сознание, то тело форсюзера начинает распадаться и он умирает.

Внешнее изменение

Радужки глаз ярко светятся цветом расплавленного золота с красными переливами, что заметно при любом освещении. Кожа бледно-серого цвета, ярко выраженные шрамы и морщины по всему лицу и телу. Подглазницы почти черного цвета.

Воздействие на организм

Постоянное уменьшение максимального ХП на 4D6 пока форсюзер находится на Темной стороне. Тело Павшего практически разрушено из-за влияния темной стороны – он не восстанавливает свое здоровье и потерянные пункты характеристик во время отдыха. Павший должен использовать системы жизнеобеспечения – без этого Павший каждый раунд должен проходить спасбросок стойкости с КС 10, и в случае провала получать 1 пункт временного повреждения телосложения.

Способности Темной Стороны

Бонус к уровню кастера

При использовании способностей темной стороны уровень кастера +4.

Быстрый каст

Павший может использовать быстрым действием способность темной стороны с временем активации не более стандартного действия.



Расы

Люди

Разумная раса двуногих существ с двусторонней симметрией, происходивших с Корусанта, но встречавшихся по всей галактике. Люди занимались практически всеми занятиями в галактике — от политики до охоты за головами. Расы со сходным обликом и биологическим строением причислялись к гуманоидам.

Игровые особенности

- Базовая скорость 9 метров.
- Дополнительный фит на первом уровне.



Тви'леки

Разумная раса всеядных гуманоидов, зародившаяся на планете Рилот. Её представители предпочитали питаться грибами, плесенью и мясом рикритов. Отличительными особенностями тви'леков являются разноцветная кожа и парные отростки на голове, имеющие форму щупалец. Отростки называются «лекку». У тви'леков достаточно стандартное строение органов речи, что позволяло им обучаться большинству инопланетных языков, однако они предпочитали тви'лекский язык, использующий кроме речи небольшие движения лекку. Красота тви'лекских женщин была известна по всей Галактике, и из-за этого их часто продавали в рабство, делая танцовщицами или символом положения в обществе.

Игровые особенности

- +2 ловкость, +2 харизма, -2 сила, -2 телосложение.
- Базовая скорость 9 метров.
- Спасбросок рефлекса с преимуществом.
- Зрение при низком освещении.

Тогруты

Гуманоидная раса с планеты Шили. Расу отличают три, изредка четыре, отростка на голове, сходные с лекку тви'леков. Отростки покрыты полосами, чтобы помочь прятаться в естественных условиях планеты. Тогруты способны на пассивную эхолокацию, улавливая звуки за счет полых рогов (монтралов) и определяя их положение, а также близость и движение объектов. Тогруты могут иметь окраску кожи всех оттенков ржавчины, от апельсинового к красному цвету, с белой пигментацией на лицах. Губы имеют сероватый оттенок. Белые полосы на различных частях тел, в том числе груди, обратных сторонах рук и ног, лекку и монтралах завершают картину.

Игровые особенности

- +2 харизма, +2 мудрость, -2 сила, -2 телосложение.
- Базовая скорость 9 метров.
- Спасбросок воли с преимуществом.
- Зрение при низком освещении.



Забраки

Близкая к людям плотоядная разумная раса с планеты Иридония. Отличительными чертами расы были рога на верхней части головы и два сердца. Хотя большинство забраков мужского пола жили на Иридонии, некоторые из них обитали на Датомире под властью Сестёр ночи. Эти забраки были известны как Братья ночи и использовались Сёстрами ночи для размножения. Обычно забраков с Датомира, как и Сестёр ночи, обобщенно называли датомирцами. Забраки считались гордыми, самодостаточными и порой высокомерными, но не смотря на это они были одним из самых независимых видов в галактике.

Игровые особенности

- +2 телосложение, -2 ловкость.
- Базовая скорость 9 метров.
- Спасбросок стойкости с преимуществом.



Миралуки

Миралука представляли из себя расу, очень близкую к людям, за исключением отсутствия глаз. Вместо этого все миралука, благодаря врожденной чувствительности к Силе — весьма редкому явлению, — использовали зрение Силы. В то время как оно позволяло миралука видеть на уровне людей, живые существа, не имевшие связь с Силой, такие как исаламири, были абсолютно невидимы для этой расы. По социальным причинам они прятали свою внешность, надевая головную повязку, маску или капюшон.

Игровые особенности

- +2 мудрость, +2 харизма, +2 интеллект, -2 сила, -2 телосложение, -2 ловкость.
- Базовая скорость 9 метров.
- Зрение силы - у представителей этой расы отсутствуют глаза, но они способны воспринимать живых существ в силе. Под воздействием подавления силы миралуки становятся слепы.
- Пассивно работающая способность «Обнаружение силы».

Катары

Кошкоподобные гуманоиды с планеты Катар, планеты саванн и диких нагорий. Быстрые и сильные, они считались отличными воинами и самоотверженными, эффективными хищниками благодаря своей легендарной жестокости в бою. Катары гордились своими высокими моральными ценностями, культивируемыми обществом и семьей. Тела катаров были покрыты густой шерстью. Как классические кошачьи, они обладали втягивающимися когтями, которыми могли серьезно ранить противника.

Игровые особенности

- +2 ловкость, -2 телосложение.
- Базовая скорость 12 метров.
- Спасброски рефлекса с преимуществом.
- Зрение при низком освещении.



Мириалане

Гуманоидная раса с планеты Мириал. Её представители имели зеленовато-жёлтую кожу. Как правило, оттенок кожи мужчин был темнее, чем у женщин. Мириалане были весьма религиозны. Они использовали Силу — но на весьма примитивном уровне. Они верили, что каждое действие разумного существа определяет его судьбу. В знак прохождения какого-либо испытания или выполнения задания мириалане делали на руках или лице татуировку. Количество татуировок было хорошим способом определить возраст мириалан.

Игровые особенности

- Базовая скорость 9 метров.
- Спасброски рефлексом с преимуществом.



Зелтроны

Разумная близкая к людям раса, особенностью которой является красный цвет кожи и волос. Возможны различные оттенки от розового до тёмно-красного. Люди считали зелтронок крайне привлекательными. По всей Галактике зелтроны славились как беззастенчивые гедонисты. Все представители этого народа поощряли поиск удовольствий во всех их формах. Они особенно популярны у космолётчиков, жителей окраин и имперских офицеров. А вот что часто не учитывается — это то, что некоторые зелтроны переступают пределы этих поверхностных качеств и становятся страстно любящими и глубоко человеческими личностями. К сожалению, такого уровня зрелости достигают немногие, так что их скандальная репутация процветает по всей галактике.

Игровые особенности

- +2 харизма, +2 ловкость, -2 сила, -2 телосложение.
- Базовая скорость 9 метров.
- Дополнительный фит на первом уровне.

Чиссы

Близкая к людям гуманоидная раса с планеты Ксилла, обитавшая в Неизвестных регионах. В виду отдалённого местоположения их государства, Доминации, чиссы оставались в большинстве своём загадкой для остальной части галактики, и контакт с ними был ограничен. Большинству рас галактики чиссы были известны высоким ростом, синей кожей, угольно- или иссиня-чёрными волосами и пламенными, светившимися в темноте глазами. Крепко сложенные физически, они также славились своей жёсткой дисциплиной.

Игровые особенности

- Базовая скорость 9 метров.
- Спасбросок воли с преимуществом.
- Зрение при низком освещении.



Наутолань

Одна из двух рас, живших на планете Гли-Ансельм. Хотя они строили свои поселения около родной водной среды, большая часть наутоланской цивилизации находилась в регионе Сабилон. Наутолань обладали физиологией, общей для амфибийных видов, в том числе слабым зрением при свете и отличными навыками плавания. Их рост составлял в среднем 1,8 метра, кожа была гладкой, зелёного, синего или коричневого цвета, и большие чёрные или тёмно-бордовые глаза с веками, которые редко использовались. Они были способны дышать под водой; однако, в отличие от других водных видов, наутолань не испытывали трудностей без воды. Наутолань обладали исключительными обонятельными навыками и способностями обнаруживать феромоны с помощью головных отростков. Эти отростки использовались для обнаружения эмоционального состояния другого существа, но наиболее эффективными были под водой.

Игровые особенности

- +4 сила, -2 телосложение, -2 мудрость.
- Базовая скорость 9 метров.
- Непереносимость света - яркий свет режет наутоланам глаза: штраф -2 атака при ярком свете.
- Зрение при низком освещении, подводное зрение.
- Дыхание под водой - наутолань являются амфибиями.



Арканианцы

Арканианцы считали себя вершиной эволюции, поэтому были крайне высокомерными по отношению к другим расам. Ученые из Аркании в течение тысячелетий слыли экспертами в области генной инженерии, и ко времени Мандалорских войн их раса имела множество ответвлений, тем самым затрудняя определение основной линии. Большинство арканианцев могли сойти за людей, но имели некоторые отличия: отсутствие радужки и четырехпалые руки. Они могли видеть в инфракрасном спектре, то есть их абсолютно белые глаза были чувствительны к источникам тепла. Эта способность облегчала жизнь в темном и холодном родном мире, но причиняла неудобства в путешествиях по более теплым планетам, вынуждая защищать глаза. Обычной практикой для арканианцев было использование кибернетических и генных технологий в целях модификации собственных тел.

Игровые особенности

- +4 интеллект, +2 харизма, -2 сила, -2 ловкость, -2 телосложение.
- Базовая скорость 9 метров.
- Тепловизионное зрение - арканианцы видят в инфракрасном спектре.
- Непереносимость тепла - при повышенной температуре арканианцы испытывают трудности со зрением: штраф -2 атака при температуре окружающей среды выше 30°

Предыстория и происхождение

Каждая история имеет своё начало.

Истоки истории вашего персонажа могут описывать, почему он выбрал свой путь, и как он стал тем, кем является. Ваш пехотинец может быть благородным аристократом или седым суровым солдатом. Ваш форсюзер может быть мудрецом или ремесленником. Ваш разведчик может быть шпионом или тренированным бойцом.

Выбирая предысторию продумайте прошлое персонажа согласно общему описанию, определите навыки из специализации, выберите две черты характера, один идеал, одну привязанность и одну слабость. Если вы считаете, что ни одна предыстория не подходит вашему персонажу, посоветуйтесь с мастером и создайте свою собственную.

Собственная предыстория

Обсудите с мастером создание собственной предыстории и добавьте следующие особенности:

- Общее описание
- Умение
- Специализация: 4 доп. очка навыков на первом уровне и по 1 доп. очку навыков на каждом новом уровне или Бонус +2 к проверке двух навыков на первом уровне с последующим увеличением одного из бонусов на +1 на каждом новом уровне.
- 2 Черты характера
- 1 Идеал
- 1 Привязанность
- 1 Слабость

Особое

Выбрав предысторию, в которой имеется бонус к навыкам, которых нет у класса - вы обмениваете квалификацию в выбранных навыках с бонусом на аналогичное количество навыков класса.

Пользователь силы

Общее описание

Вы провели всю свою жизнь в академии среди таких-же форсюзеров, которые как и вы изучали одну из сторон силы (а может и обе сразу). Вы не обязательно джедай или ситх – изучение силы не является прерогативой этих орденов.

Умение

Вы и ваши спутники можете рассчитывать на бесплатное лечение и уход в храмах, академиях, святынях и других подобных местах относящихся к вашему ордену. Так-же, ваши собратья по ордену могут обеспечить вам (но только вам) скромное существование.

Специализация

Вы получаете бонус +2 к проверке двух навыков на первом уровне с последующим увеличением одного из бонусов на +1 на каждом новом уровне на ваш выбор из следующих: Эмпатия, Усиление, Телекинез, Знание силы, Создание артефактов силы. Данный выбор делается один раз, и не может быть изменен.

Черты характера

- Я идеализирую конкретного героя своего ордена и постоянно ссылаюсь на его поступки и свершения.
- Я могу найти общую позицию даже у самых яростных врагов, сопереживая им, и всегда стремясь к примирению.
- Я вижу знамения в каждом событии и поступке. Сила пытается говорить с нами, нужно лишь прислушаться.
- Ничто не может поколебать мой оптимизм.
- При любой okazji я цитирую (или перевираю) священные тексты и притчи.
- Я терпим (или нетерпим) к другим сторонам силы, и уважаю (или порицаю) поклонение другой стороне силы.
- Я люблю хорошую еду, выпивку и высокое общество представителей своего ордена. Жизнь вдали от этого меня раздражает.
- Я пробыл в ордене слишком долго, и мне недостаёт опыта взаимодействия с разумными за его пределами.

Идеал

- Традиции. Мы должны сохранить и защитить древние традиции нашего ордена и его секретов. (Законный)
- Милосердие. Несмотря на затраченные усилия, я всегда пытаюсь помочь тем, кто в нужде. (Добрый)
- Тирания. Мой орден должен властвовать над всей галактикой. (Злой)
- Власть. Я надеюсь однажды подняться на самую вершину своего ордена. (Законный)
- Вера. Я верю, что сила направляет меня. И что усердная работа всегда будет вознаграждена. (Законный)
- Стремление. Я ищу шанс доказать, что я достоин быть частью своего ордена, совершая деяния в соответствии с * его учениями. (Любой)

Привязанность

- Я не пощажу живота своего, лишь бы найти древнюю реликвию своего ордена, что была потеряна давным-давно.
- Однажды я отомщу развращённым представителям верховной иерархии своего ордена, что сделали меня изгнанником.
- Я обязан своей жизнью адепту своего ордена, который помог мне в детстве.
- Всё, что я делаю — для простых людей.
- Я пойду на всё что угодно, дабы защитить свой орден.
- Я пытаюсь сохранить и передать знания, которые мои враги (или братья по ордену) считают еретическими и пытаются уничтожить.

Слабость

- Я не проявляю снисходительности к другим, но к себе я ещё более суров.
- Я слишком доверяю тем, кто обладает властью в моем ордене. Моя приверженность ордену зачастую приводит к тому, что я слепо верю всем, кто состоит в моем ордене.
- Я непреклонен в своих убеждениях.
- Я настороженно отношусь к незнакомцам и всегда жду от них худшего.
- Однажды выбрав цель, я становлюсь одержимым ею в ущерб всему прочему в своей жизни.

Негодяй

Общее описание

Вы хорошо знаете людей. Вы понимаете, что ими движет, и можете распознать их самые сокровенные желания спустя всего пару минут после начала разговора. Несколько наводящих вопросов, и вот вы уже читаете их словно книжки, написанные для детей. Это полезный талант, и вы вполне готовы использовать его себе на благо.

Умение

Вы создали себе вторую личность, включая необходимые документы, знакомства и маскировку, что позволяет вам перевоплощаться в этот образ. В дополнение к этому вы можете подделывать документы, включая официальные документы и личные письма, если ранее видели пример подобного документа или почерк, который пытаетесь скопировать.

Специализация

Вы получаете бонус +2 к проверке двух навыков на первом уровне с последующим увеличением одного из бонусов на +1 на каждом новом уровне на ваш выбор из следующих: Блеф/Обман, Дипломатия, Маскировка, Сбор информации, Чувство мотива. Данный выбор делается один раз, и не может быть изменен.

Черты характера

- Я легко начинаю и разрываю романтические отношения, и постоянно нахожусь в поиске новой пассии.
- У меня припасены шуточки на все случаи жизни, особенно на те, где юмор вообще неуместен.
- Лесть — мой излюбленный способ добиться желаемого.
- Я прирождённый игрок, и не могу удержаться от риска, если на кону стоит что-то стоящее.
- Я постоянно вру, зачастую даже без малейшей на то причины.
- Сарказм и оскорбления — мои излюбленные приёмы.
- Я люблю и умею собирать разную информацию, а потом пускать ее в ход — например шантажировать разумных.
- Я тащу в карман всё, что плохо лежит и имеет хоть какую-то ценность.

Идеал

- Независимость. У меня свободолюбивая натура — никто не смеет указывать мне, что делать. (Хаотичный)
- Мстительность. Я никогда не забываю зла в отношении себя — любой кто сделает мне что-то плохое должен заплатить за это. (Злой)
- Милосердие. Я распределяю добытые деньги между людьми, которые в них действительно нуждаются. (Добрый)
- Креативность. Я никогда не иду проторённой дорожкой. (Хаотичный)
- Дружба. Материальные блага приходят и уходят, а друзья остаются. (Добрый)
- Стремление. Я собираюсь стать кем-то значимым в этой жизни. (Любой)



Привязанность

- Я перешёл дорожку не тому человеку, и должен постоянно заботиться о том, чтобы мне и моим близким не навредили.
- Я всем обязан своему наставнику — ужасному человеку, который, вполне вероятно, гниёт сейчас в какой-нибудь тюрьме.
- Где-то живёт мой ребёнок, который не знает обо мне. И для него я пытаюсь сделать этот мир лучше.
- Я отпрыск благородного рода, и когда-нибудь заберу свои земли и титул у тех, кто их украл.
- Влиятельный враг убил дорогого мне человека. И однажды я отомщу.
- Я пустил по миру человека, который того не заслуживал. Я стремлюсь искупить свой проступок, но скорее всего никогда себя не прощу.

Слабость

- Я не могу устоять перед смазливой мордашкой.
- Я постоянно в долгах. Я трачу свои нечестно нажитые деньги быстрее, чем их добываю.
- Я убеждён в том, что никто не сможет одурачить меня так, как я одурачиваю других.
- Я слишком жаден до кредитов. И не могу противиться риску, если в этом замешаны деньги.
- Я не могу устоять и не облапошить людей, стоящих гораздо выше, чем я.
- Я ненавижу себя за это, но я сбегу, чтобы спасти свою собственную шкуру, если вдруг запахнет жареным.

Преступник

Общее описание

Вы опытный преступник с большим послужным списком. Вы провели много времени, вращаясь в преступных кругах, и до сих пор имеете связи с подпольным миром. В отличие от обычных людей вы близко познакомились с убийствами, воровством и жестокостью, что пропитывают низшие слои общества. Вы научились выживать, пренебрегая правилами и ограничениями, которым подчиняются другие.

Умение

У вас есть надёжное доверенное лицо, которое выступает в роли вашего связного в криминальных кругах. Вы умеете получать и отправлять сведения связному, даже через большие расстояния: например, вы знаете местных курьеров, продажных чиновников и контрабандистов, которые могут доставить сообщение для вас.

Специализация

Вы получаете бонус +2 к проверке двух навыков на первом уровне с последующим увеличением одного из бонусов на +1 на каждом новом уровне на ваш выбор из следующих: Блеф/Обман, Запугивание, Сбор Информации, Взлом, Скрытность. Данный выбор делается один раз, и не может быть изменен.

Черты характера

- У меня всегда есть план на случай, если всё пойдёт не так как задумано.
- Я всегда хладнокровен, несмотря ни на что. Я никогда не повышаю голоса и не позволяю эмоциям управлять мной.
- На новом месте я первым делом подмечаю, где находятся различные ценности — или места, где они могут быть спрятаны.
- Я предпочту обзавестись ещё одним другом, нежели ещё одним врагом.
- У меня проблемы с доверием. Те, кто выглядят самыми порядочными, зачастую скрывают множество грязных секретов.
- Мне наплевать на риск. Никогда не говорите мне о возможных последствиях.
- Наилучший способ заставить меня сделать что-то — сказать мне этого не делать.
- Я срываюсь даже от малейшего оскорбления.

Идеал

- Честь. Я не краду у своих «коллег». (Законный)
- Свобода. Любые оковы должны быть сломлены, как и те, кто их выковал. (Хаотичный)
- Милосердие. Я краду у богатей, чтобы помочь людям в беде. (Добрый)
- Жадность. Я сделаю всё что угодно, лишь бы разбогатеть. (Злой)
- Друзья. Я верен не каким-то там идеалам, но своим друзьям. А все остальные могут катиться к чертям. (Нейтральный)
- Искушение. В каждом есть что-то хорошее. (Добрый)



Привязанность

- Я пытаюсь оплатить старый долг одному щедрому благодетелю.
- Свои нечестно заработанные деньги я трачу на помощь своей семье.
- У меня забрали нечто важное, и я намереваюсь выкрасть это обратно.
- Я стану величайшим вором из всех, когда-либо живших.
- Я виновен в ужасающем преступлении. Надеюсь, я смогу простить себя за это.
- Близкий человек погиб из-за ошибки, которую я совершил. Это не повторится вновь.

Слабость

- Когда я вижу что-то ценное, я не могу думать ни о чём другом, кроме мыслей о том, как это украсть.
- Когда я становлюсь перед выбором между друзьями и деньгами, я обычно выбираю деньги.
- Если есть какой-то план, я его наверняка забуду. А если не забуду, то попросту проигнорирую.
- У меня есть привычка, которая выдаёт меня, когда я вру.
- Я поджигаю хвост и убегая, когда всё складывается плохо.
- Невинный человек находится в тюрьме из-за преступления, что я совершил. Меня это беспокоит.

Повстанец

Общее описание

Вы были обычным жителем своего мира, но силой вам было уготовано другое. Жители вашего родного мира (города/селения) уже считают вас своим героем, но вам предначертано сражаться с тиранами и чудовищами, угрожающими другим.

Умение

Вы сами из простого народа, и потому легко находите с ними общий язык. Вы можете найти место, чтобы спрятаться, отдохнуть или подлечиться среди обывателей, если только вы не угрожаете им. Они укроют вас от представителей закона и тех, кто ищет вас, но своими жизнями за вас они рисковать не будут.

Специализация

Вы получаете бонус +2 к проверке двух навыков на первом уровне с последующим увеличением одного из бонусов на +1 на каждом новом уровне на ваш выбор из следующих: Первая помощь, Ловкость/высвобождение, Внимательность, Чувство мотива, Знание планет и населения. Данный выбор делается один раз, и не может быть изменен.

Черты характера

- Я сужу других по поступкам, а не словам.
- Если кто-то в беде, я всегда готов прийти на помощь.
- Задумав что-то, я прямолинейно иду к цели, невзирая на помехи.
- У меня обострённое чувство справедливости, и в споре я всегда ищу самого честного решения.
- Я уверен в своих способностях, и стараюсь внушить такую же уверенность в других.
- Пусть думают другие. Я предпочитаю действовать.
- Я неправильно произношу длинные слова, когда пытаюсь выглядеть умнее.
- Я быстро устаю. Когда уже я найду свою судьбу?

Идеал

- Уважение. Нужно относиться друг к другу с достоинством и уважением. (Добрый)
- Справедливость. Закон не должен делать ни для кого исключений, и никто не может стать выше закона. (Законный)
- Свобода. Тираны не должны угнетать народ. (Хаотичный)
- Мощь. Если я стану сильным, я смогу брать то, что захочу — и я это заслуживаю. (Злой)
- Искренность. Нет ничего хорошего в том, что ты притворяешься тем, кем не являешься. (Нейтральный)
- Судьба. Никто и ничто не собьёт меня с пути к высшему призванию. (Любое)



Привязанность

- У меня есть семья, но я не знаю, где она. Надеюсь, когда-нибудь я увижу их вновь.
- Я люблю свою родину, и я буду защищать свою родину.
- Однажды меня сильно избили беспредельщики, и я вымещаю свой гнев на всех им подобных.
- Я сделаю все что угодно для моих земляков.
- Я защищаю тех, кто не может защитить себя сам.
- Хотел бы я, чтобы та, кого я любил в детстве, разделила со мной судьбу.

Слабость

- Тиран, правящий моими землями, ни перед чем не остановится, лишь бы убить меня.
- Я слепо верю в своё предназначение, и не замечаю ни своих недостатков, ни смертельных опасностей.
- Те, кто знают меня молодым, знают и мою самую постыдную тайну, так что я никогда не вернусь домой.
- Я беззащитен перед пороками большого города, особенно перед пьянством.
- Я тайно считаю, что было бы хорошо стать тираном, правящим землями.
- Я не доверяю союзникам.

Корпоративный инженер

Общее описание

Вы – член одной из корпораций, знаток в определенной области. Вы долго учились своему ремеслу под опекой корпорации и стали потрясающим инженером.

Умение

Будучи членом корпорации вы можете пользоваться особыми преимуществами, предоставляемыми вашей организацией. При необходимости вам предоставят жилище и питание, и даже оплатят ваши похороны. На некоторых планетах у корпораций есть место для сбора, и там можно потенциально встретить покровителей, союзников и наемников. Корпорации часто обладают значительной политической властью. Если вас обвинят в преступлении, корпорация может помочь, если существует вероятность оправдательного приговора. Если вы состоите в корпорации на хорошем счету, то вы можете получить доступ к влиятельным политикам. Для получения преимуществ корпоративного работника каждый месяц вы должны выплачивать добровольно-обязательный корпоративный налог в размере 250 кредитов. Если вы пропустите платеж, то вначале вы должны оплатить все долги, и только тогда восстановите свое доброе имя и привелегии.

Специализация

Вы получаете бонус +2 к проверке двух навыков на первом уровне с последующим увеличением одного из бонусов на +1 на каждом новом уровне на ваш выбор из следующих: Знание технологий, Создание брони, Создание взрывчатки, Создание оружия, Создание технологических модулей, Биохимия, Создание дроидов. Данный выбор делается один раз, и не может быть изменен.

Черты характера

- Я считаю, что всё, что делается, должно делаться правильно. Ничего не могу с этим поделать — я перфекционист.
- Я сноб, свысока смотрящий на тех, кто не может оценить изящное искусство.
- Мне всегда нужно знать, как всё вокруг устроено, и как нужно обращаться с другими.
- У меня много остроумных афоризмов и есть пословицы на любой случай.
- Я груб с теми, у кого нет моей тяги к честному и справедливому труду.
- О своей профессии я могу говорить часами.
- Я не могу легко расставаться с деньгами, и могу сколь угодно долго торговаться.
- Благодаря работе я прославился, и хочу, чтобы все это ценили. Меня всегда потрясает, когда другие говорят, что не слышали обо мне.



Идеал

- Сообщество. Все цивилизованные народы обязаны укреплять сообщество и обеспечивать безопасность цивилизации. (Законный)
- Великодушие. Талант был вручен мне, чтобы я использовал его на благо всей галактики. (Добрый)
- Свобода. Все должны быть свободны, чтобы жить так, как хочется им. (Хаотичный)
- Жадность. Я просто занимаюсь этим из-за денег. (Злой)
- Преданность. Я предан своей корпорации, а не идеям. (Законный)
- Стремление. Я усердно работаю над тем, чтобы стать в своём деле лучшим. (Нейтральный)

Привязанность

- Для меня корпорация обучившая меня всему — самое важное место в мире.
- Я создал кое для кого удивительную работу, но посчитал его недостойным. Я всё ещё ищу того, кто окажется достоин её.
- Я по гроб жизни обязан корпорации за то, что она сделала меня тем, кто я есть.
- Богатство мне нужно для завоевания сердца возлюбленной.
- Когда-нибудь я вернусь в корпорацию и докажу, что я лучший из всех.
- Я мщу силам зла, которые уничтожили моё торговое дело и разрушили мою жизнь.

Слабость

- Я сделаю всё что угодно, чтобы заполучить что-то редкое или очень ценное.
- Мне всегда кажется, что меня пытаются обмануть.
- Никто не должен знать, что я однажды украл деньги у корпорации.
- Мне всегда мало того, что у меня есть — всегда нужно больше.
- Я готов убить ради получения высокопоставленной должности.
- Я ужасно завидую тем, кто может превзойти мой труд. Куда бы я ни пошёл, меня окружают конкуренты.

Отшельник

Общее описание

Вы значительную часть своей жизни прожили в уединении — либо в закрытой общине, такой как храм, либо вообще в одиночестве. Вдали от шумного общества и цивилизации вы нашли тишину, спокойствие, а возможно, и ответы на важные вопросы.

Умение

Тихое уединение в долгом отшельничестве дало вам доступ к великому откровению. Точная природа этого откровения зависит от характера вашего уединения. Это может быть истина о вселенной, силе, или силах природы. Это может быть место, которое никто и никогда не видел. Вы могли обнаружить что-то, что давно было забыто, или найти реликвию прошлого, способную переписать историю. Это может быть информация, которая может причинить вред тем, кто изгнал вас, и тем самым ставшая причиной возвращения в общество. Придумайте вместе с Мастером детали вашего откровения и его влияние на кампанию.

Специализация

4 доп. очка навыков на первом уровне и по 1 доп. очку навыков на каждом новом уровне.

Черты характера

- Я так много прожил в изоляции, что редко говорю, предпочитая жесты и редкое мычание.
- Я абсолютно безмятежен, даже в самых ужасных ситуациях.
- У лидера моей общины были высказывания для любой ситуации, и я стремлюсь поделиться этой мудростью.
- Я ужасно сопереживаю всем, кто страдает.
- Мне чужд этикет и общественные ожидания.
- Я связываю всё, что происходит со мной, с грандиозным замыслом космического масштаба.
- Я часто погружаюсь в свои мысли, отвлекаясь от окружения.
- Я работаю над великой философской теорией и люблю тех, кто разделяет мои идеи.

Идеал

- Всеобщее благо. Мои дары предназначены для всех, я не должен использовать их в одиночку. (Добрый)
- Логика. Эмоции не должны затмевать наше видение того, что истинно и справедливо, а также наше логическое мышление. (Законный)
- Свободомыслие. Изыскания и любопытство — столпы прогресса. (Хаотичный)
- Сила. Уединение и созерцание — путь к силе. (Злой)
- Сам живи и другим не мешай. Вмешиваясь в дела других, причиняешь одни лишь проблемы. (Нейтральный)
- Самопознание. Познаешь себя — познаешь всё вокруг. (Любое)



Привязанность

- Самое важное для меня — это другие отшельники, жившие рядом, или мой орден.
- Я уединился, чтобы спрятаться от тех, кто мог охотиться за мной. Когда-нибудь я сам брошу им вызов.
- Я всё ещё ищу просветление, которого не достиг в уединении, но оно по-прежнему ускользает от меня.
- Я уединился, потому что влюбился в ту, с кем мне не суждено жить.
- Если моё откровение сбудется, мир будет обречён на гибель.
- Моя изоляция позволила познать великое зло, уничтожить которое могу один лишь я.

Слабость

- Теперь, вернувшись в мир, я слишком сильно увлекаюсь его радостями.
- Я скрываю тёмные, кровавадные мысли, не ушедшие ни после изоляции, ни после медитаций.
- Я категоричен в мыслях и подходе к жизни.
- Я позволяю жажде победить в споре — это становится сильнее дружбы и гармонии.
- Я слишком сильно рискую, стремясь найти утраченные частички знаний.
- Мне нравится хранить тайны, и я ими ни с кем не делюсь.

Благородный

Общее описание

Вы знаете, что такое богатство, власть и привилегии. У вас благородный титул, а ваша семья владеет землями, собирает налоги, и обладает серьёзным политическим влиянием. Вы можете быть изнеженным аристократом, незнакомым с работой и неудобствами, бывшим торговцем, только-только получившим титул, или лишённым наследства негодяем с гипертрофированным чувством собственного права.

Умение

Благодаря знатному происхождению, другие хорошо к вам относятся. Вас принимают в высшем обществе, и считается, что у вас есть право посещать любые места. Обыватели из всех сил стараются сделать вам приятно и избежать вашего гнева, а другие высородные считают вас своей ровней. Если нужно, вы можете получить аудиенцию местного аристократа.

Специализация

Вы получаете бонус +2 к проверке двух навыков на первом уровне с последующим увеличением одного из бонусов на +1 на каждом новом уровне на ваш выбор из следующих: Дипломатия, Блеф/Обман, Знание Истории, Знание Планет, Чувство мотива. Данный выбор делается один раз, и не может быть изменен.

Черты характера

- Я применяю так много лести, что все, с кем я разговариваю, чувствуют себя самыми чудесными и важными персонами в мире.
- Обыватели любят меня за доброту и великодушие.
- Один лишь взгляд на мои регалии заставляет перестать сомневаться в том, что я выше немывтого отребья.
- Я много трачу на то, чтобы выглядеть потрясающе, и по последнему слову моды.
- Мне не нравится марать руки, и я не хочу умереть в каком-нибудь неподобающем месте.
- Несмотря на благородное рождение, я не ставлю себя выше народа. У всех нас течёт одинаковая кровь.
- Потеряв мою милость, обратно её не вернёшь.
- Оскорбишь меня, и я сотру тебя в порошок, уничтожу твоё имя и все что принадлежит тебе.

Идеал

- Уважение. Уважение — мой долг. Кем бы ты ни был, к другим нужно относиться с уважением, невзирая на их происхождение. (Добрый)
- Ответственность. Я должен уважать тех, кто выше меня, а те, кто ниже меня, должны уважать меня. (Законный)
- Независимость. Я должен доказать, что справлюсь и без заботы своей семьи. (Хаотичный)
- Власть. Если соберу много власти, никто не посмеет указывать мне, что делать. (Злой)
- Семья. Настоящая кровь гуще. (Любое)
- Благородный долг. Я должен защищать тех, кто ниже меня, и заботиться о них. (Добрый)



Привязанность

- Я пойду на любой риск, лишь бы заслужить признание семьи.
- Союз моего дома с другой благородной семьёй нужно поддерживать любой ценой.
- Нет никого важнее других членов моей семьи.
- Я влюблён в наследницу семейства, презираемого моей роднёй.
- Моя преданность правителю непоколебима.
- Обыватели должны считать меня своим героем.

Слабость

- Я тайне считаю всех ниже себя.
- Я скрываю позорную тайну, которая может уничтожить мою семью.
- Я слишком часто слышал завуалированные оскорбления и угрозы, и потому быстро вступаю в гнев.
- У меня неустанная страсть к плотским удовольствиям.
- Весь мир вращается вокруг меня.
- Я часто навлекаю позор на свою семью словами и действиями.

Кочевник

Общее описание

Вы выросли в отдаленном мире, вдали от цивилизации. Вы видели миграцию стад, чей размер был больше леса, выживали при температуре, которую горожанам и не представить, и наслаждались таким уединением, что на многие мили вокруг вы были единственным мыслящим существом. Дикая природа в вашей крови, будь вы кочевником, исследователем, затворником, охотником-собирателем или даже мародёром. Даже в неизвестном месте вы найдёте что-то, что вам понятно.

Умение

Вы отлично запоминаете карты и местность, и всегда можете вспомнить общие характеристики местности, поселения, и прочие особенности в окрестностях. Кроме того, в дикой природе вы каждый день можете находить еду и пресную воду для себя и пяти других товарищей, при условии, что вокруг вас можно найти ягоды, дичь, воду и так далее.

Специализация

4 доп. очка навыков на первом уровне и по 1 доп. очку навыков на каждом новом уровне.

Черты характера

- Мной руководит жажда приключений, которая и увела меня из дома.
- Я слежу за друзьями, как если бы они были слепыми котятками.
- Однажды я пробежал 40 километров без остановки, чтобы предупредить свой клан о приближающейся опасности. Если понадобится, я повторю это.
- Для любой ситуации у меня есть уроки, извлечённые из наблюдений за природой.
- Я не понимаю богатых и воспитанных. Деньги и хорошие манеры не спасут тебя от голодного хищника.
- Я всё время что-то беру в руки, рассеянно кручу и иногда ломаю.
- Я гораздо комфортнее чувствую себя среди природы, чем среди людей.
- Для меня важны только законы природы и право сильнейшего.

Идеал

- Перемены. Жизнь как времена года, постоянно меняется, и мы должны меняться вместе с ней. (Хаотичный)
- Процветание. Каждый должен поступать так, чтобы все были счастливы. (Добрый)
- Честь. Если я обещаю себя, я обещаю весь свой клан. (Законный)
- Мощь. Самый сильный имеет право приказывать. (Злой)
- Природа. Мир природы гораздо важнее построек цивилизации. (Нейтральный)
- Слава. Я должен завоевывать славу в сражениях, для себя и своего клана. (Любой)



Привязанность

- Моя семья, клан или племя — самые важные вещи в моей жизни, даже когда они далеко от меня.
- Осквернение дикой местности на моей родине я считаю личным оскорблением.
- Я вымещу свой чудовищный гнев на злодеях, уничтоживших мои земли.
- Я последний из своего клана, и должен сделать так, чтобы наши имена вошли в легенды.
- Мне являются жуткие видения грядущей катастрофы, и я сделаю всё, чтобы её предотвратить.
- Я должен заботиться о детях, которые будут поддерживать мой клан.

Слабость

- Я слишком пристрастен к элю, вину и прочим спиртным напиткам.
- В жизни на полную катушку нет места осторожности.
- Я помню все полученные оскорбления и таю злобу на всех обидчиков.
- Я с трудом доверяю представителям других рас и сообществ.
- На любые неурядицы я почти всегда отвечаю насилием.
- Не думайте, что я буду спасать тех, кто не может сам о себе позаботиться. Сильные должны процветать, а слабые погибают, и это нормально.

Мудрец

Общее описание

Вы провели много лет, постигая тайны галактики. Вы читали рукописи, изучали свитки, и общались с величайшими экспертами в интересующих вас темах. Всё это сделало вас знатоком в своей области.

Умение

Если вы пытаетесь изучить или вспомнить информацию, которой вы не обладаете, вы часто знаете, где и от кого её можно получить. Обычно это библиотека, скрипторий, университет, мудрец или другое образованное существо. Мастер может решить, что искомое знание является тайной и хранится в практически недоступном месте, или что оно вообще недоступно. Поиски глубочайших тайн вселенной могут потребовать отдельного приключения или даже целой кампании.

Специализация

4 доп. очка навыков на первом уровне и по 1 доп. очку навыков на каждом новом уровне.

Черты характера

- Я использую многосложные слова, создающие впечатление образованности.
- Я прочитал все книги в величайших библиотеках мира — или, по крайней мере, говорю так.
- Я привык помогать тем, кто не так умен как я, и терпеливо всем всё объясняю.
- Больше всего на свете я люблю тайны.
- Прежде чем принять решение, я выслушаю аргументы обеих спорящих сторон.
- Я ... говорю ... медленно ... когда разговариваю ... с идиотами, ... то есть ... практически ... всегда.
- В социальном взаимодействии я ужасно неуклюж.
- Я убеждён, что остальные постоянно хотят украсть мои тайны.

Идеал

- Знание. Путь к силе и самосовершенствованию лежит в знаниях. (Нейтральный)
- Красота. Красота ведёт нас к тому, что истинно. (Добрый)
- Логика. Эмоции не должны подавлять логическое мышление. (Законный)
- Свобода. Ничто не должно сдерживать бесконечные варианты всех возможных исходов. (Хаотичный)
- Власть. Знания — путь к власти и контролю. (Злой)
- Самосовершенствование. Цель жизни в познании — самосовершенствование. (Любое)



Привязанность

- Я должен защищать своих учеников.
- У меня есть древний текст, содержащий ужасную тайну, и который не должен попасть в чужие руки.
- Я работаю над сохранением библиотеки, университета, скриптория или храма.
- Труд всей моей жизни это серия томов, посвящённая определённой области знаний.
- Всю свою жизнь я ищу ответ на один вопрос.
- Ради знаний я совершил ужасное преступление. Когда-нибудь я надеюсь искупить свою вину.

Слабость

- Меня легко отвлечь, пообещав информацию.
- Увидев терантека, большинство закричит и убежит. Я же остановлюсь и буду изучать его анатомию.
- Для раскрытия древних тайн можно пожертвовать современной цивилизацией.
- Я избегаю очевидных решений, пользуясь замысловатыми.
- Я говорю, не обдумывая слова, чем часто оскорбляю других.
- Ради спасения своей или чьей-либо ещё жизни я выболтаю любую тайну.

Космический странник

Общее описание

Вы много лет летали по галактике. Вы бывали во множестве миров, видели такое, о чем наземники и помыслить не могут. Решите с мастером на каком космическом корабле вы летали. Это было торговое, пассажирское, исследовательское, военное или пиратское судно? Насколько оно известно? Оно все еще бороздит просторы космоса? Кем вы били на борту? В каких отношениях вы расстались с экипажем?

Умение

Если понадобится, вы можете получить бесплатную поездку на корабле для себя и своих спутников. Это может быть ваш старый корабль, или другой корабль, с которым вы находитесь в хороших отношениях (возможно, им командует ваш бывший напарник). Вам оказывают услугу, поэтому вы не можете устанавливать распорядок и прокладывать маршрут. Мастер сообщит, сколько времени уйдет на перелет. В обмен на бесплатную поездку от вас и ваших спутников ожидают посильную помощь экипажу во время перелета.

Специализация

4 доп. очка навыков на первом уровне и по 1 доп. очку навыков на каждом новом уровне.

Черты характера

- Друзья знают, что всегда могут на меня положиться.
- Я усердно тружусь, чтобы потом можно было хорошо отдохнуть.
- Мне нравится прилетать в новые миры и находить друзей за кружечкой алкоголя.
- Я готов приврать, чтобы получился хороший рассказ.
- Для меня драка в кантине — отличный способ познакомиться с новым миром.
- Я никогда не откажусь от пари.
- Я ругаюсь как банда гаморреанцев.
- Мне нравится, когда работа выполнена, особенно если её можно поручить другому.

Идеал

- Уважение. Корабль держится целым благодаря взаимному уважению капитана и экипажа. (Добрый)
- Справедливость. Все мы делаем одно дело, и награду должны делить поровну. (Законный)
- Свобода. Море это свобода — свобода идти куда угодно и делать что угодно. (Хаотичный)
- Власть. Я хищник, а другие корабли в космосе — моя добыча. (Злой)
- Команда. Я предан экипажу, а не идеалам. (Нейтральный)
- Стремление. Когда-нибудь у меня будет свой корабль, и я проложу курс куда захочу. (Любой)



Привязанность

- В первую очередь я верен своему капитану, всё остальное вторично.
- Самое важное — это корабль, а экипаж и капитаны постоянно меняются.
- Я всегда буду помнить свой первый корабль.
- В наземном мире у меня есть возлюбленная, глаза которой стоят того, чтобы оставить ради неё космос.
- Как-то раз мне выплатили не полную долю с дохода, и я хочу вернуть себе причитающееся.
- Безжалостные пираты убили моего капитана и почти всю команду, разграбили корабль, и оставили меня умирать. Мсть будет страшной.

Слабость

- Я выполняю приказы, даже если считаю, что они несправедливые.
- Я наплету с три короба, лишь бы не делать лишнюю работу.
- Когда кто-то бросает мне вызов, я никогда не отступлюсь, какой бы опасной не была ситуация.
- Начав пить, я не могу остановиться.
- Не могу ничего поделать, но деньги у меня не задерживаются.
- Моя гордость меня когда-нибудь погубит.

Военный

Общее описание

Сколько вы помните, в вашей жизни всегда была война. С молодости вы проходили тренировки, учились использовать оружие и броню, изучали технику выживания, включая то, как оставаться живым на поле боя. Вы могли быть частью армии или отряда наёмников, а может, были местным ополченцем во время войны. Выбрав эту предысторию, определите вместе с Мастером, в какой военной организации вы состояли, до какого звания вы дослужились, и что вам за это время довелось пережить. Что это было, регулярная армия или народное ополчение? Это могла быть частная армия наёмников аристократа или самостоятельный бродячий отряд наёмников.

Умение

Будучи солдатом, вы заслужили звание. Солдаты, верные военной организации, которой вы раньше принадлежали, всё ещё признают вашу власть и влияние, и они подчиняются вам, если их звание ниже вашего. С помощью своего звания вы можете оказывать влияние на других солдат и брать во временное пользование простое снаряжение или транспорт. Возможно, вас пропустят внутрь какого-либо военного объекта, если к вашему званию отнесутся с уважением.

Специализация

4 доп. очка навыков на первом уровне и по 1 доп. очку навыков на каждом новом уровне.

Черта характера

- Я всегда вежлив и почтителен.
- Меня терзают воспоминания о войне. Не могу забыть то насилие, что мне довелось увидеть.
- Я потерял много друзей, и теперь с трудом завожу новых.
- У меня много воодушевляющих и предостерегающих рассказов из военного прошлого, подходящих практически к любой боевой ситуации.
- Я не боюсь ничего.
- Мне нравится быть сильным и крушить вещи.
- У меня грубое чувство юмора.
- Я решаю проблемы прямолинейно. Простое решение — лучший путь к успеху.

Идеал

- Высшее благо. Наш жребий — отдать свои жизни ради других. (Добрый)
- Ответственность. Я делаю что должен, и подчиняюсь вышестоящим. (Законный)
- Независимость. Если слепо следовать приказам, попадаешь под пяту тирании. (Хаотичный)
- Мощь. В жизни и войне побеждает сильнейший. (Злой)
- Живи и не мешай другим. Идеалы не стоят того, чтобы ради них убивать или воевать. (Нейтральный)
- Нация. Мой город, нация и народ — вот что самое главное. (Любой)



Привязанность

- Я по-прежнему готов отдать свою жизнь за тех, кому поклялся служить.
- Кое-кто спас мне жизнь на поле боя. С тех пор я никогда не оставляю друзей, оставшихся в бою.
- Моя честь — моя жизнь.
- Никогда не забуду сокрушительное поражение, которое потерпел наш отряд, или врага, устроившего это.
- Те, кто сражаются рядом со мной, достойны того, чтобы за них умереть.
- Я сражаюсь за тех, кто не может это сделать сам.

Слабость

- Один противник, с которым мы когда-то сразились, до сих пор заставляет меня дрожать от страха.
- Я мало уважаю тех, кто не доказал, что является достойным воителем.
- В одном сражении я совершил ужасную ошибку, стоившую жизни многим — и я сделаю что угодно, лишь бы это оставалось в тайне.
- Ярость к врагам ослепляет меня и делает безрассудным.
- Я подчиняюсь закону, даже если закон вызывает страдания.
- Я скорее съем свою броню, чем признаюсь, что был неправ.

Снаряжение

Световые мечи

Особенное оружие, созданное сколь для элегантного боя, столь и для церемоний, сам образ которого был неразрывно связан с миром джедаев и ситхов. Это клинок чистой энергии (или, точнее, плазмы), испускаемой из рукояти, чаще всего созданный самим владельцем оружия исходя из его собственных нужд, требований и стиля. Из-за уникального баланса меча — сосредоточенности всего его веса в рукояти — было крайне сложно управляться с ним без особой подготовки. В руках мастеров, владеющих Силой, таких, как джедаи или их тёмные собратья ситхи, световой меч внушал огромное уважение и даже страх. Умение владеть световым мечом означало наличие невероятного навыка и сосредоточенности, мастерскую ловкость и, как правило, гармонию с Силой.

Наименование	Урон	Крит. Диапазон	Вес	Прочность	ХП
Световой меч	2D10	19-20x2	0,6 кг	10	5
Короткий световой меч, облегченное	2D8	19-20x3	0,6 кг	10	5
Шото, облегченное	2D6	18-20x3	0,6 кг	10	5
Двусторонний световой меч	2D12+2D12	20x2	1,3 кг	10	5
Световая пика, с диапазоном	2D12	19-20x2	4,3 кг	10	10

Виброоружие

Оружие ближнего боя со встроенным ультразвуковым генератором, позволяющим вибрировать лезвию с высокой частотой, что делало оружие очень эффективным. Мечи, пики, ножи и топоры имеют идентичный тип конструкции: в рукояти устанавливался компактный ультразвуковой генератор, позволяющий вибрировать лезвию с очень высокой частотой, что позволяло даже при касательном ударе нанести глубокие раны. Клинки могли быть оборудованы коротозисной оплёткой, позволяющей парировать удары энергомечей и световых мечей.

Наименование	Урон	Крит. Диапазон	Вес	Прочность	ХП
Короткий вибромеч, облегченное	1D6	19-20x2	3,6 кг	10	5
Вибромеч	1D8	19-20x2	4,2 кг	10	5
Двуручный вибромеч	2D6	19-20x2	6,1 кг	10	10
Вибронож, облегченное	1D4	19-20x2	0,9 кг	10	5
Вибротопор	1D8	20x3	5,3 кг	10	5
Вибропика, с диапазоном	1D8	19-20x2	7,1 кг	10	10
Двуручный вибротопор	1D12	20x3	9,1 кг	10	10
Двухсторонний вибромеч	1D12+1D12	19-20x2	12,3 кг	10	10



Бластеры

Оружие дистанционного действия, стреляющее сгустками энергии, называемыми «бластерными зарядами». В бластере высокоэнергетический газ (например, тибанн) подается из газовой полости в полость, где он превращается в плазму. Затем заряд пропускается через коллиматорную систему, превращаясь в смертельный сгусток энергии. Это наиболее распространенное в Галактике оружие своими выстрелами может убить или парализовать в зависимости от режима стрельбы. Бластеры имеют размеры начиная от небольших пистолетов и заканчивая корабельными бластерными пушками.

Одноручное стрелковое оружие

Наименование	Урон	Крит. Диапазон	Диапазон, м.	Вес	Прочность	ХП
Бластер, облегченное	1D6	20x2	30	0,9 кг	10	5
Тяжелый бластер	1D8	20x2	30	1,6 кг	10	5

Двуручное стрелковое оружие

Наименование	Урон	Крит. Диапазон	Диапазон, м.	Вес	Прочность	ХП
Боукастер, 25% шанс опрокидывания с KC15 на 1D4 раунда	1D10	19-20x3	30	4,9 кг	10	10
Бластерная винтовка	1D10	19-20x2	30	3,6 кг	10	10
Бластерный карабин	1D12	19-20x3	30	7,6 кг	10	10

Экзотическое двуручное стрелковое оружие

Наименование	Урон	Крит. Диапазон	Диапазон, м.	Вес	Прочность	ХП
Мандалорский репитер, 50% шанс опрокидывания с KC20 на 1D4 раунда	3D8	18-20x2	9	8,1 кг	10	10
Снайперская винтовка АТТ +5 30-60 метров, -10 атака 0-29 метров	1D10	18-20x4	60	13,6 кг	10	10



Гранаты

Бросок гранаты осуществляется по правилам метательного оружия в зону. Спасбросок рефлекса КС 15 для получения половины повреждений.

Наименование	Урон	Диаметр зоны, м.	Крит. Диапазон	Вес
Осколочная	2D6	4.5	20x3	0,3 кг
Термальная	3D6	6	20x2	0,4 кг
Плазменная	4D6	6	20x2	0,5 кг
Дымовая шашка	дым на 2D4 раунда	9		0,3 кг
Светошумовая граната	оглушение на 1D4 раунда,	6		0,3 кг
КС 15 стойкость каждый раунд				
(все действия с помехой)				

Мины

Обнаружить мину можно проверкой внимательности против проверки установки ловушки. В случае провала обнаружения - мина детонирует как граната. Спасбросок рефлекса КС 15 для получения половины повреждений.

Наименование	Урон	Диаметр зоны, м.	Крит. Диапазон	Вес
Осколочная	3D6	4.5	20x3	0,3 кг
Термальная	4D6	6	20x2	0,4 кг
Плазменная	5D6	6	20x2	0,5 кг

Импланты

Установить имплант может только персонаж с соответствующим фитом.

Наименование	Бонус
Имплант МК-1	Бонус спасбросков, максимум +2 (+2 / +1 +1)
Имплант МК-1	Бонус к 1 характеристике +2
Имплант МК-2	Бонус спасбросков, максимум +4 (+4 / +3 +1 / +2 +1 +1)
Имплант МК-2	Бонус к 1 характеристике +4
Имплант МК-3	Бонус спасбросков, максимум +6 (+6 / +4 +2 / +4 +1 +1 / +3 +2 +1 / +2 +2 +2)
Имплант МК-3	Бонус к 1 характеристике +6

Броня

Наименование	Цена, кр.	Бонус АС	Бонус ловкости, макс.	Штраф проверки	Вес	Прочность	ХП
Легкая броня							
Защитная экипировка МК-1	250	2	+8	0	4 кг	10	30
Аркианская броня	500	3	+6	0	5 кг	10	30
Карбоновая броня	1000	4	+5	-1	6 кг	10	30
Пластелевая броня	1500	5	+4	-2	7 кг	10	30
Легкая мандалорская броня	-	11	+6	-2	6 кг	20	30
Средняя броня							
Защитная экипировка МК-2	1000	4	+3	-3	8 кг	10	45
Керамосталевая броня	1000	4	+4	-3	9 кг	10	45
Титановая броня	1200	5	+3	-4	9 кг	15	45
Супрастелевая броня	2000	6	+2	-5	12 кг	15	45
Дюралевая броня	3000	6	+3	-4	11 кг	15	45
Средняя мандалорская броня	-	15	+4	-4	9 кг	20	45
Тяжелая броня							
Защитная экипировка МК-3	3000	7	0	-7	14 кг	15	60
Кваданиевая броня	3500	7	+1	-6	13 кг	15	60
Транспаристилевая броня	3500	8	0	-7	14 кг	15	60
Дюраниевая броня	5000	9	+1	-6	13 кг	15	60
Тяжелая мандалорская броня	-	19	+2	-6	12 кг	20	60
Щиты							
Штурмовой щит	750	3	-	-4	7 кг	15	45
Ростовой штурмовой щит	1500	4	-	-6	10 кг	15	45



Улучшенное снаряжение

Это оружие и броня обладает какими-либо дополнительными свойствами (как минимум это модификатор улучшения +1 или выше) и представляет из себя образец искусного мастерства создателя. Оружие и броня различаются по возможным эффектам и свойствам. Базовое снаряжение может быть усовершенствовано до "Улучшенного", а "Улучшенное" может быть усовершенствовано до "Необычного" (но базовое снаряжение не может быть "Необычным").

Улучшенное оружие

Все улучшенное оружие имеет модификатор усиления (+1 и более). Этот модификатор отображает насколько лучше атакующие возможности оружия. Например "Бластерная винтовка +3" будет иметь дополнительный бонус +3 к атаке и урону. Улучшенное оружие не считается "Необычным", но помимо модификатора усиления оно может иметь дополнительные "Необычные" свойства перечисленные ниже (и только в этом случае считается "Необычным").

Быстрое

Такое оружие дает владельцу при полнораундовой атаке провести дополнительную атаку со своими максимальными бонусами. Данный эффект не складывается с другими аналогичными эффектами.

Точное

Это оружие обладает удвоенным диапазоном критической угрозы в сравнении с его базовым аналогом. Данный эффект не складывается с другими аналогичными эффектами.

Скрытное

Это оружие добавляет "xD6" дополнительного урона, когда его владелец наносит дополнительный урон от коварной атаки или скirmiша.

Энергетическое

Данное оружие наносит дополнительные "xD6" урона одним или несколькими типами энергии (кислота, холод, электричество, огонь, звук). Урон энергией использует критический множитель x2.

Мощное

Данное оружие игнорирует "х/-" снижения урона противника.

Йонное

Данное оружие обладает дополнительным бонусом +2 к атаке против дроидов и наносит им дополнительно 2D6 урона.

Губительное

Данное оружие обладает дополнительным бонусом +2 к атаке против разумных и наносит им дополнительно 2D6 урона.

Гибкое (только ближнего боя)

При использовании этого оружия владелец добавляет модификатор ловкости вместо модификатора силы при расчете урона. При использовании данного оружия владелец не получает преимуществ от использования двуручного хвата.

Уникальное снаряжение

Некоторое снаряжение может быть "Уникальным" - это свойство отображает "Необычное" снаряжение с дополнительным уникальным эффектом. "Уникальное" снаряжение является единственным в своем роде и нигде не продается (хотя желающий его купить всегда найдется). Например, ходят слухи про броню, владельца которой невозможно атаковать световым мечом из-за того, что световые мечи перестают работать, когда ими атакуют носителя.

Улучшенное оружие

Искусное (только ближнего боя)

При использовании этого оружия владелец использует модификатор ловкости вместо модификатора силы при бросках атаки.

Выкашивающее (только ближнего боя)

Когда владелец успешно провел атаку по цели - он может провести дополнительную атаку (с теми-же бонусами и штрафами, которые были у атаки попавшей по цели) по противнику стоящему рядом с целью (при условии, что этот противник находится в зоне угрозы владельца). Данный эффект может использоваться только 1 раз в раунд.

Взрывное (только дистанционное)

Заряд этого оружия при критическом ударе взрывается с радиусом 3 метра и наносит критический урон не только цели, но и всем субъектам в зоне поражения. Все стоящие рядом с целью могут сделать спасбросок рефлекса с КС 15 чтобы получить половину повреждений (цель не делает спасбросок).

Дальнобойное (только дистанционное)

Это оружие обладает удвоенной дистанцией эффективной стрельбы.

Разрывное (только дистанционное)

Это оружие работает так-же как энергетическое, за исключением того, что при критическом ударе используется куб D10 вместо D6 и критический множитель оружия.

Технологическое

Оружие с этим свойством дает владельцу возможность использовать какую-либо инженерную способность X раз в день.

Артефактное

Оружие с этим свойством дает владельцу возможность использовать какую-либо способность силы X раз в день.

Улучшенная броня

Вся улучшенная броня и щиты имеет модификатор усиления (+1 и более). Этот модификатор отображает насколько лучше предмет защищает носителя. Например "Дюрианевая броня +3" будет иметь бонус АС +12 вместо базовых +9. Улучшенная броня и щиты не считаются "Необычными", но помимо модификатора усиления они могут иметь дополнительные "Необычные" свойства перечисленные ниже (и только в этом случае считаются "Необычными").

Специализированная

Такая броня сделана для профильных специалистов и дает бонус к проверке определенного навыка +5/+10/+15.

Энергоустойчивая

Броня или щит с этим свойством защищает носителя от одного или нескольких типов энергии (кислота, холод, электричество, огонь, звук). Когда носитель подвергается воздействию определенным типом энергии броня или щит поглощают 10/20/30 пунктов урона.

Укрепленная

Броня с этим свойством защищает уязвимые зоны носителя. Когда по нему наносят критический или скрытый удар есть шанс 25/50/75%, что броня отменит эффект и носитель получит урон как от обычного попадания.

Облегченная

Броня и щиты с этим свойством весят меньше своих базовых аналогов, и в зависимости от модификатора усиления увеличивают бонус ловкости к АС и уменьшают штраф проверки из-за брони.

Скоростная

Эта броня увеличивает скорость носителя на 3/6/9 метров.

Устойчивая

Броня и щиты с этим свойством уменьшают получаемый носителем урон на "1(2/3)/источник".

Инженерная

Броня с этим свойством дает носителю сопротивление инженерным способностям 13/15/17/19.

Резистивная

Броня с этим свойством дает носителю сопротивление способностям силы 13/15/17/19.

Технологическая

Броня с этим свойством дает носителю возможность использовать какую-либо инженерную способность X раз в день.

Артефактная

Броня с этим свойством дает носителю возможность использовать какую-либо способность силы X раз в день.

Вспомогательное снаряжение

Вспомогательное снаряжение не имеет четко привязанного модификатора, который отображает его бонусы. Фактически, модификатор может вообще отсутствовать, но при этом предмет снаряжения будет улучшенным. Все улучшенное вспомогательное снаряжение является "Необычным", и дает своему владельцу различные бонусы. Это может быть шлем, пояс, щиток или любое другое оборудование, которое владелец надевает на себя.

Усиливающее

Дает бонусы к характеристикам (+1 к силе, +2 к ловкости, +4 к интеллекту и т.д.) и всем зависимым от них способностям, или к спасбросками, и/или к атаке, и/или к защите.

Эффекты как у брони и оружия

Так-же у усиленного вспомогательного снаряжения могут быть аналогичные эффекты, какие бывают у брони и оружия. Они работают точно так-же у оружия или брони, за исключением того, что не привязанны к конкретному оружию или броне. Так например обладатель пояса с свойством "Искусное" использует свой модификатор ловкости вместо модификатора силы при атаках любым оружием ближнего боя (оружейные свойства привязанные к конкретному типу оружия по прежнему работают только с этим типом оружия).

• Возможные эффекты как у брони:

- Специализированное
- Энергоустойчивое
- Укрепленное
- Скоростное
- Устойчивое
- Инженерное
- Резистивное
- Технологическое
- Артефактное

• Возможные эффекты как у оружия:

- Быстрое
- Точное
- Гибкое
- Искусное
- Выкашивающее

Цены улучшенного снаряжения

Броня и щиты

Мод. улучшения	Цена, кредитов	Свойство	Увеличение цены, кредитов
+1	1000	Специализированное +5 / +10 / +15	3750 / 15000 / 33750
+2	4000	Энергоустойчивое 10 / 20 / 30	18000 / 42000 / 66000
+3	9000	Укрепленное 25% / 50% / 75%	1000 / 9000 / 25000
+4	16000	Скоростное 3 / 6 / 9	1000 / 9000 / 25000
+5	25000	Устойчивое (1/-) / (2/-) / (3/-)	4200 / 10200 / 16500
+6	36000	Инженерное 13 / 15 / 17 / 19	4000 / 9000 / 16000 / 25000
+7	49000	Резистивное 13 / 15 / 17 / 19	4000 / 9000 / 16000 / 25000
+8	64000		
+9	81000	Технологическое	цена зависит от стоимости создания
+10	100000	Артефактное	(см. создание необычных предметов)

Оружие

Мод. улучшения	Цена, кредитов	Свойство	Увеличение цены, кредитов
+1	2000	Точное / Быстрое	8000 / 18000
+2	8000	Энергетическое, Скрытное (1D6 / 2D6)	2000 / 8000
+3	18000	Мощное (5/-)	8000
+4	32000	Йонное	2000
+5	50000	Губительное	8000
+6	72000	Искусное / Гибкое	2000 / 8000
+7	98000	Выкашивающие	2000
+8	128000	Взрывное	8000
+9	162000	Дальнобойное	2000
+10	200000	Разрывное 1D6 / 2D6	8000 / 18000

Улучшенное вспомогательное снаряжение

Свойство	Цена, кредитов	Свойство	Цена, кредитов
Защита +1/+2/+3/+4/+5	2000/8000/18000/32000/50000	Устойчивое (1/-)/(2/-)/(3/-)	6000/18000/27000
Одна характеристика +2/+4/+6	4000/16000/36000	Инженерное 13/15/17/19	9000/16000/25000/36000
Две характеристики +2/+4/+6	10000/40000/90000	Резистивное 13/15/17/19	9000/16000/25000/36000
Три характеристики +2/+4/+6	16000/64000/144000	Искусное	8000
Спасброски (все) +1/+2/+3/+4/+5	1000/4000/9000/16000/25000	Точное	18000
Атака +1/+2/+3/+4/+5	4000/9000/16000/25000/36000	Гибкое	18000
Специализированное +5/+10/+15	9000/25000/49000	Выкашивающие	2000
Энергоустойчивое 10/20/30	25000/49000/64000	Быстрое	32000
Укрепленное 25%/50%/75%	4000/16000/36000	Технологическое	цена зависит от стоимости создания
Скоростное 3/6/9	4000/16000/36000	Артефактное	(см. создание необычных предметов)

Оборудование и техника

- **Джампак**
- В виде рюкзака, использует сжатый воздух для облегчения преодоления препятствий, который во время использования выстреливает с громким хлопком.
- Перезарядка занимает 1 час
- Бонус к атлетике на взбирание/лазание +10, акробатика +5
- Штраф скрытности при использовании -20, при плавании -4
- Вес: 11,3 кг
- **Джетпак**
- Полет 10 раундов в день при полном заряде (тройная скорость).
- Во время использования должна быть одета минимум пласталевая/дюрасталевая/дюраниевая броня или использующий получает 4D8 урона огнем в раунд.
- Перезарядка 12 часов
- Бонус к чарджу +5 мод.силы
- Штраф проверки скрытности при использовании -30, при плавании -4
- Вес: 17 кг
- **Генератор невидимости**
- Портативный поясной оптический генератор позволяет создавать оптический камуфляж.
- Бонус к скрытности +15
- Вес: 0,9 кг
- **Тепловизионное оборудование**
- Обычно представляет из себя сенсоры одеваемые на глаза (как очки).
- Позволяет различать объекты и существа в радиусе 60 метров.
- Может применяться в условиях затрудняющих видимость (метель, туман, задымленность) и позволяет проводить атаки без штрафов. Броня мандолорцев по умолчанию оснащается тепловизионным сенсором.
- Активация в бою занимает свободное действие
- Вес: 0,2 кг
- **Энергетические наручники**
- Устройство одеваемое на руки и ноги, делается из иннертного кортозиса. Эффективно ограничивает свободу передвижения гуманоидов, не позволяя им сбежать. Оснащается замками разной сложности – чаще всего встречаются с дистанционной разблокировкой и биометрический замок
- Вес: 0,2 кг
- **Рабский ошейник**
- Устройство одеваемое на шею (кто бы мог подумать).
- Позволяет дистанционно контролировать заключенного с помощью встроенного электрошокера (КС стойкости 30, 1D4 урона, стан 100% на 2D4 раунда)
- Так же иногда оснащаются термальным детонатором, который можно настроить на дистанционную активацию и/или автоматическую активацию если заключенный отходит на определенное расстояние от контролирующего устройства. * В случае подрыва автоматически наносит критическое попадание в голову (16D6 урона);
- Вес: 0,1 кг

- **Кибернетические протезы**
- В основном используются для восстановления некоторых возможностей разумных с ограниченными возможностями. В целом, такие протезы не дорогие и позволяют полностью заменить потерянную часть тела.
- **Компьютерные системы**
- В современной галактике компьютеры занимают ключевое место в управлении крупными объектами. Практически в любом таком объекте развернута внутренняя компьютерная сеть. Пользователи работающие с такими сетями имеют доступ к полной инфраструктуре организации: управление дверьми, системой безопасности, видеонаблюдением и сигнализацией, противопожарной и коммунальными системами.
- **Автоматические турели**
- Являются частью большинства охранных систем. Управляются в основном компьютерной системой объекта, оснащаются электронной системой распознавания свой-чужой и различными сенсорами. В недорогих моделях стоят в основном оптические сенсоры, более дорогие модели комплектуются чувствительным тепловизионным оборудованием, которое минимизирует риск проскочить мимо турели используя средства оптического камуфляжа. На военных объектах иногда используются крайне дорогостоящие автономные турели, которые не подключаются к компьютерной системе, что в свою очередь минимизирует риск их отключения/перенастройки в случае проникновения на охраняемый объект.



Биохимия

Привыкание: при новой инъекции параметр временно восстанавливается до предшествующего зависимости и к нему делается прибавка к характеристике. Для того чтобы избавиться от зависимости персонаж должен не употреблять вещество в течении (6 - мод.телосложения) месяцев, временное увеличение характеристики не уменьшает этот показатель.

Субстанция	Тип	Спасбросок (тело)	Основное действие (моментально)	Вторичное действие (моментально или через некоторое время)	Цена, кредиты (ингридиенты)	Сложность изготовления
Адренал выносливости МК-1	Инъекция	-	10хп на 1 час	-	1000	21
Адренал выносливости МК-2	Инъекция	-	15хп на 1 час	-	2000	26
Адренал выносливости МК-3	Инъекция	-	20хп на 1 час	-	3500	31
Адренал выносливости МК-4	Инъекция	-	25хп на 1 час	-	5000	36
Адренал выносливости МК-5	Инъекция	-	30хп на 1 час	-	7000	41
Стимулятор силы МК-1	Инъекция	-	2D3 силы на 1 час	-	350	21
Стимулятор силы МК-2	Инъекция	-	2D4 силы на 1 час	-	500	25
Стимулятор силы МК-3	Инъекция	-	2D6 силы на 1 час	-	900	29
Стимулятор силы МК-4	Инъекция	-	2D8 силы на 1 час	-	1700	33
Стимулятор силы МК-5	Инъекция	-	2D10 силы на 1 час	-	2600	37
Стимулятор ловкости МК-1	Инъекция	-	2D3 на 1 час	-	350	21
Стимулятор ловкости МК-2	Инъекция	-	2D4 на 1 час	-	500	25
Стимулятор ловкости МК-3	Инъекция	-	2D6 на 1 час	-	900	29
Стимулятор ловкости МК-4	Инъекция	-	2D8 на 1 час	-	1700	33
Стимулятор ловкости МК-5	Инъекция	-	2D10 на 1 час	-	2600	37
Стимулятор телосложения МК-1	Инъекция	-	2D3 на 1 час	-	350	21
Стимулятор телосложения МК-2	Инъекция	-	2D4 на 1 час	-	500	25
Стимулятор телосложения МК-3	Инъекция	-	2D6 на 1 час	-	900	29
Стимулятор телосложения МК-4	Инъекция	-	2D8 на 1 час	-	1700	33
Стимулятор телосложения МК-5	Инъекция	-	2D10 на 1 час	-	2600	37

Субстанция	Тип	Спасбросок (тело)	Основное действие (моментально)	Вторичное действие (моментально или через n-ое время)	Цена, кредиты (ингридиенты)	Сложность изготовления
Медпак МК-1	Инъекция	-	1D8+1 хп (лечение)	-	100	16
Медпак МК-2	Инъекция	-	2D8+2 хп	-	150	20
Медпак МК-3	Инъекция	-	3D8+3 хп	-	250	24
Медпак МК-4	Инъекция	-	4D8+4 хп	-	400	28
Медпак МК-5	Инъекция	-	5D8+5 хп	-	550	32
Колто Медпак МК-1	Инъекция	-	1D8+1 хп (лечение)	1D8 хп в течении 2 раундов	150	21
Колто Медпак МК-2	Инъекция	-	2D8+2 хп	1D8 хп в течении 2 раундов	250	25
Колто Медпак МК-3	Инъекция	-	3D8+3 хп	1D8 хп в течении 2 раундов	400	29
Колто Медпак МК-4	Инъекция	-	4D8+4 хп	1D8 хп в течении 2 раундов	550	33
Колто Медпак МК-5	Инъекция	-	5D8+5 хп	1D8 хп в течении 2 раундов	750	37
Антидот МК-1	Инъекция	-	-	Полностью нейтрализует в течении 1D4 раундов воздействие субстанций МК-1	1500	21
Антидот МК-2	Инъекция	-	-	Полностью нейтрализует в течении 1D4 раундов воздействие субстанций МК-2	2000	25
Антидот МК-3	Инъекция	-	-	Полностью нейтрализует в течении 1D4 раундов воздействие субстанций МК-3	3500	29
Снотворное МК-1	Пероральный	15	-	Через 60 секунд сон на 1D6+1 часов	200	21
Снотворное МК-2	Пероральный	20	-	Через 30 секунд сон на 2D6+2 часа	300	25
Снотворное МК-3	Пероральный	25	Сон на 3D6+3 часов	-	500	29
Инжьюри пойзон МК-1	Внутрианный или перероальный или инъекция	10	Повреждение 1D4 выбранного крафтером параметра	-	300	16
Инжьюри пойзон МК-2	Внутрианный или перероальный или инъекция	13	Повреждение 2D4 выбранного крафтером параметра	-	500	20
Инжьюри пойзон МК-3	Внутрианный или перероальный или инъекция	16	Повреждение 3D4 выбранного крафтером параметра	-	800	24

Субстанция	Тип	Спасбросок (тело)	Основное действие (моментально)	Вторичное действие (моментально или через n-ое время)	Цена, кредиты (ингредиенты)	Сложность изготовления
Ингестед пойзон МК-1	Пероральный или инъекция	11	Повреждение 1D4 выбранного крафтером параметра	Повреждение параметра 1D4 в течении 2 раундов	1000	19
Ингестед пойзон МК-2	Пероральный или инъекция	14	Повреждение 2D4 выбранного крафтером параметра	Повреждение параметра 1D4 в течении 2 раундов	1700	23
Ингестед пойзон МК-3	Пероральный или инъекция	17	Повреждение 3D4 выбранного крафтером параметра	Повреждение параметра 1D4 в течении 2 раундов	2900	27
Инхейлд пойзон МК-1	Дыхательный	11	Повреждение 1D2 выбранного крафтером параметра	Сильный кашель в течении 1D4 раундов (можно только передвигаться)	500	19
Инхейлд пойзон МК-2	Дыхательный	14	Повреждение 1D4 выбранного крафтером параметра	Сильный кашель в течении 1D4 раундов (можно только передвигаться)	800	23
Инхейлд пойзон МК-3	Дыхательный	17	Повреждение 1D8 выбранного крафтером параметра	Сильный кашель в течении 1D4 раундов (можно только передвигаться)	1200	27
Месть Хаттов (МК-1)	Пероральный или инъекция	9	Повреждение 2D4 урона ХП	Повреждение 1D4 урона ХП в течении 1D10 раундов	1900	17
Месть Хаттов (МК-2)	Пероральный или инъекция	12	Повреждение 2D8 урона ХП	Повреждение 1D8 урона ХП в течении 1D10 раундов	2400	22
Месть Хаттов (МК-3)	Пероральный или инъекция	15	Повреждение 2D12 урона ХП	Повреждение 1D12 урона ХП в течении 1D10 раундов	2900	27
Спайс харизма	Инъекция	20	Харизма +2D3 на 1D4 часов	Шанс привыкания 20%: -6 харизма	200	15
Спайс интеллект	Инъекция	20	Интеллект +2D3 на 1D4 часов	Шанс привыкания 20%: -6 Интеллект	200	15
Спайс мудрость	Инъекция	20	Мудрость +2D3 на 1D4 часов	Шанс привыкания 20%: -6 Мудрость	200	15

Фиты (Черты)

Фиты 3.5 редакции

Название	Преквизиты	Краткое описание
Активация в Бою	—	+4 бонус к проверкам Концентрации при активации способности в защите
Бег	—	Бежите с 5 кратной скоростью, +4 бонус к проверкам Прыжков с разбегом
Боевые Рефлексы	—	Дополнительные благоприятные атаки
Боевая Экспертность	Интелл 13	Перенос бонуса атаки к КД (макс. 5 пунктов)
Улучшенное Обезоруживание	Боевая Экспертность	+4 бонус к проверкам обезоруживания; нет благоприятной атаки
Улучшенный Финт	Боевая Экспертность	Финт в сражении как действие передвижения
Улучшенное Опрокидывание	Боевая Экспертность	+4 бонус к проверкам опрокидывания; нет благоприятной атаки
Ураганная Атака	Ловк 13, Боевая Экспертность, Уворачивание, Подвижность, Энергичная Атака, ВAB +4	Одна рукопашная атака против каждого оппонента в пределах зоны поражения
Выносливость	—	+4 бонус к проверкам и спасброскам при противостоянии временным повреждениям
Крепкий Орешек	Выносливость	Оставаться в сознании от –1 до –9 хп.
Выстрел Вблизи	—	+1 бонус к стрелковым атакам и повреждениям в пределах 9 метров
Выстрел на Удаленное Расстояние	Выстрел Вблизи	Повышение диапазона поражения на 50% или 100%
Прицельный Выстрел	Выстрел Вблизи	Нет штрафа –4 при стрельбе в рукопашном бою
Быстрый Выстрел	Ловк 13, Выстрел Вблизи	Одна дополнительная стрелковая атака каждый раунд
Множественный Выстрел	Ловк 17, Выстрел Вблизи, Быстрый Выстрел, ВAB +6	Выстрел двух или более зарядов одновременно
Стрельба на Бегу	Ловк 13, Выстрел Вблизи, Подвижность, Уворачивание, ВAB +4	Передвижение до и после стрелковой атаки
Улучшенный Прицельный Выстрел	Ловк 19, Выстрел Вблизи, Прицельный Выстрел, ВAB +11	Игнорирование при стрелковых атаках все укрытия кроме полного укрытия/прикрытия
Искусное Обращение с Оружием	Квалификация с оружием, ВAB +1	Используете модификатор Ловк вместо Силы при бросках атаки с облегченным рукопашным оружием
Улучшенный Удар Щитом	Квалификация в Щитах	Сохранение бонуса щита к AC при ударе щитом
Мощная Атака	Сила 13	Переносить бонус атаки в повреждение (не выше базового бонуса атаки)
Рассекающий Удар	Мощная Атака	Дополнительная рукопашная атака после гибели противника
Мощный Рассекающий Удар	Мощная Атака, Рассекающий Удар, ВAB +4	Неограниченное количество рассекающих ударов в раунд
Улучшенный Натиск	Мощная Атака	+4 бонус к проверкам натиска; нет благоприятной атаки
Улучшенное Набегание	Мощная Атака	+4 бонус к проверкам набегания; нет благоприятной атаки

Фиты 3.5 редакции

Название	Преквизиты	Краткое описание
Улучшенное Раскалывание	Мощная Атака	+4 бонус к проверкам раскалывания; нет благоприятной атаки
Проникновенность Способностей	—	+2 бонус к проверкам уровня кастера при преодолении устойчивости к способностям
Повышенная Проникновенность Способностей	Проникновенность Способностей	+2 бонус к проверкам уровня кастера при преодолении устойчивости к способностям
Прочность	—	+3 хит-поинта
Сражение в Слепую	—	Перебрасывание шанса промаха из-за укрытия
Сражение с Оружием в Каждой Руке	Ловк 15	Снижает штрафы при сражении с оружием в каждой руке на 2
Защита с Оружием в Каждой Руке	Сражение с Оружием в Каждой Руке	Оружие в не основной руке дает +1 бонус щита к АС
Улучшенное Сражение с Оружием в Каждой Руке +6	Ловк 17, Сражение с Оружием в Каждой Руке, ВAB	Получаете вторую атаку с оружием в не основной руке
Повышенное Сражение с Оружием в Каждой Руке	Ловк 19, Сражение с Оружием в Каждой Руке, Улучшенное Сражение с Оружием в Каждой Руке, ВAB +11	Получаете третью атаку с оружием в не основной руке
Уворачивание	Ловк 13	+1 бонус уворачивания к АС против указанной цели
Подвижность	Уворачивание	+4 бонус уворачивания против некоторых благоприятных атак
Энергичная Атака	Подвижность, ВAB +4	Передвижение до и после рукопашной атаки
Улучшенная Инициатива	—	+4 бонус к проверкам инициативы
Улучшенное Критическое Попадание	Квалификация в оружии, 8 уровень	Удвоенный диапазон угрозы у оружия
Улучшенный Невооруженный Удар	—	Принимается вооруженным, даже когда в руках нет оружия
Улучшенный Захват	Ловк 13, Улучшенный Невооруженный Удар	+4 бонус к проверкам захвата; нет благоприятной атаки
Отклонение выстрелов	Ловк 13, Улучшенный Невооруженный Удар	Отклонение одной стрелковой атаки в раунд
Ошеломляющий Удар	Ловк 13, Мудр 13, Улучшенный Невооруженный Удар, ВAB +8	Ошеломление оппонента невооруженным ударом
Ускоренная Готовность	ВAB +1	Вынуть оружие из ножен свободное действие
Фокусировка в Навыке	—	+3 бонус к проверкам выбранного навыка

Фиты 3.5 редакции

Название	Преквизиты	Краткое описание
Фокусировка на Оружии	Квалификация с оружием, ВАВ +1	+1 бонус к броскам атаки с выбранным оружием
Специализация в Оружии	Квалификация с оружием, Фокусировка в Оружии, 4 уровень	+2 бонус к броскам повреждения с выбранным оружием
Повышенная Фокусировка на Оружии	Квалификация с оружием, Фокусировка в Оружии, 8 уровень	+2 бонус к броскам атаки с выбранным оружием
Повышенная Специализация в Оружии	Квалификация с оружием, Повышенная Фокусировка в Оружии, Специализация в Оружии, Фокусировка в Оружии, 12 уровень	+4 бонус к броскам повреждения с выбранным оружием
Железная воля		+2 к спасброскам воли
Железная воля +	Железная воля	Переброс спасброска воли
Молниеносная реакция		+2 к спасброскам рефлекса
Молниеносная реакция +	Молниеносная реакция	Переброс спасброска рефлекса
Стальное тело		+2 к спасброскам стойкости
Стальное тело +	Стальное тело	Переброс спасброска стойкости
Максимизировать Способность (мета)	—	Увеличить изменяемые числовые эффекты Способности
Неподвижная Способность (мета)	—	Активация способностей без соматических компонентов
Повысить Способность (мета)	—	Активация способности как более высокого уровня
Продлить Способность (мета)	—	Удвоить длительность Способности
Расширить Способность (мета)	—	Удвоить зону поражения Способности
Увеличить Способность (мета)	—	Удвоить диапазон Способности
Усилить Способность (мета)	—	Увеличить изменяемые числовые эффекты Способности на 50%
Ускоренная Способность (мета)	—	Активация Способности свободным действием

Дополнительные фиты

Фиты из дополнительных книг к 3.5 редакции, а так-же Starfinder и Pathfinder не указанные в этом списке требуют обсуждения с мастером, прежде чем вы их добавите своему персонажу.

Название	Преквизиты	Краткое описание
Имплантация МК-1		Позволяет использовать импланты МК-1
Имплантация МК-2	Имплантация МК-1, персонаж 4-го уровня	Позволяет использовать импланты МК-2
Имплантация МК-3	Имплантация МК-2, персонаж 8-го уровня	Позволяет использовать импланты МК-3
Сражение с 1 оружием	ВАВ 1, Квалификация в оружии	+1 атака, +1 АС при использовании одного оружия
Улучшенное сражение с 1 оружием	ВАВ 4, Сражение с 1 оружием	+2 атака, +2 АС при использовании одного оружия
Повышенное сражение с 1 оружием	ВАВ 8, Улучшенное сражение с 1 оружием	+3 атака, +3 АС при использовании одного оружия
Квалификация в световых мечах	ВАВ 6, Квалификация в экзотическом оружии	Позволяет использовать световые мечи без штрафов

Дополнительные фиты

Название	Преквизиты	Краткое описание
Квалификация в виброоружии		Позволяет использовать виброоружие без штрафов
Квалификация в стрелковом оружии		Позволяет использовать стрелковое оружие без штрафов
Квалификация в экзотическом оружии	Квалификация с оружием	Позволяет использовать экзотическое оружие без штрафов
Квалификация в средней броне		Позволяет использовать среднюю броню без штрафов
Квалификация в тяжелой броне	Квалификация в средней броне	Позволяет использовать тяжелую броню без штрафов
Квалификация в штурмовых щитах		Позволяет использовать штурмовые щиты без штрафов
Огонь по своим	Блеф 5 рангов	Вы можете перенаправить выстрел противника во врага рядом с вами
Убийственная меткость	BAV 1	Перенос бонуса BAV к урону
Заряженный удар (Arcane Strike)	Доступ к способностям	Вы усиливаете оружие с помощью силы или энергии
Живой щит		Вы подвергаете себя опасности чтобы защитить союзника
Живой щит +	Живой щит	Атакующий проводит переброс атаки в ваш AC
Акробатичный	Акробатика 12	Бонус к атаке +4 после использования акробатики для избегания атаки по возможности
Специализация в щитах	Квалификация в щитах	При использовании щитов вы получаете бонус +1 к AC
Единство с щитом	Квалификация в щитах, Специализация в щитах	Сохранение бонуса щита к AC при касательных атаках
Продвинутый удар щитом	Квалификация в щитах, Улучшенный удар щитом, Специализация в щитах	Вы можете проводить в один раунд две атаки - удар щитом и удар оружием
Активная защита с щитом	Специализация в щитах, Квалификация в щитах	Сохранение возможности проводить атаку по возможности при сражении с щитом в обороне
Раздражающий фланкер	Боевые рефлексy	Бонус к атаке +4 против фланкируемых оппонентов
Адаптирующийся фланкер	Боевые рефлексy, Раздражающий фланкер, BAV 4	Фланкирование противника в любой угрожаемой вами клетке
Фокусировка в навыке +	Два навыка с Фокусировкой в навыке	+2 к проверкам двух навыков
Специализация в Броне	Квалификация в броне (средней или тяжелой), BAV 4	При использовании определенного типа брони бонус DR 2
Акробатичный боец	Атлетика 9, Акробатика 9	Вы можете устоять на ногах и игнорировать препятствия
Боевой транс	Мудрость 13	Бонус к спасброскам Воли во время и после столкновения
Боевая осведомленность	Боевой транс, Сражение в слепую, BAV 4	Вы понимаете в каком состоянии ваши противники
Защита в бою	Боевой транс, Уворачивание, BAV 4	Перенос бонуса к AC от Уворачивания вне инициативы свободным действием
Устойчивость в бою	Боевой транс, BAV 4	Бонус при встречных проверках натиска, опрокидывания, обезоруживания, раскалывания и захвата
Восстановление в бою	Боевой транс, Первая помощь 7, BAV 4	Каждый раунд вы можете свободным действием восстанавливать ХП

Дополнительные фиты

Название	Преквизиты	Краткое описание
Сфокусированная атака	Боевой транс, 2 субфита боевого транс, ВAB 8	Завершив боевой транс вы получаете бонус атаки, урона и увеличение крит. диапазона
Атака в прыжке	Мощный удар, Атлетика 8	Увеличение урона от Мощного удара в 2 раза
Столкновение комет	Мощный удар, Улучшенный натиск	Отложенным действием вы можете прервать чардж противника с бонусом +2 к атаке и +4 к урону
Меткий выстрел	Квалификация в стрелковом оружии, Фокусировка на оружии, ВAB 1, Коварная атака или атака в движении	Вы прибавляете к урону стрелкового оружия 1/2 мод. ловкости, увеличение диапазона угрозы коварной атаки или атаки в движении
Хитрожопый оппортунист	Боевые рефлекс, ВAB 3	Возможность использовать другие действия вместо атаки по возможности
Чардж с двумя оружиями	Сражение с оружием в каждой руке, Ловкость 15, ВAB 6	Проведение атаки оружием во второй руке во время чарджа
Улучшенная инициатива +	Улучшенная инициатива, ВAB 4	Бонус к инициативе +8 вместо +4
Ужасающий чардж	Улучшенная инициатива +	Полнораундовая атака при выполнении чарджа
Роковой удар	Улучшенная инициатива, ВAB 2	Удар милосердия стандартным действием
Я хочу бить первым!	Улучшенная инициатива +, ВAB 8	Рерол инициативы
Мультиатака	Тип существа: дроид или животное, 3 атаки натуральным оружием	Уменьшает штраф за второстепенные атаки существа с -5 до -2
Мультиатака+	Мультиатака, 3 атаки натуральным оружием	Уменьшает штраф за второстепенные атаки существа с -2 до 0
Сражение оружием с множеством рук	Три и более рук	Штрафы существа при сражении с оружием в не основных руках снижены максимум до -2
Сражение оружием с множеством рук+	Сражение оружием с множеством рук, Ловкость 15, ВAB +9	Вторая атака дополнительными руками с оружием
Сражение оружием с множеством рук++	Сражение оружием с множеством рук+, Ловкость 19, ВAB +15	Третья атака дополнительными руками с оружием
Ошарашивающая рана	Сражение с оружием в каждой руке или Сражение оружием с множеством рук, Ловкость 15, ВAB +9	Дополнительное повреждение при успешное атаке разными оружиями
Внезапная атака	Мультиатака	Полнораундовая атака свободным действием после чарджа
Фокусировка специальной атаки	Тип существа: дроид или животное, Специальная атака	+2 к КС от специальной способности
Зависание	Способность к полету	Способность зависать в воздухе, создание облака пыли
Улучшенная натуральная броня	Натуральная броня	Увеличение бонуса натуральной брони на +1
Улучшенные натуральные атаки	ВAB 4, натуральное оружие	Увеличение урона от натуральных атак на один шаг
Синергия (мета)		Позволяет объединять ячейки способностей для получения ячейки более высокого круга
Сверхсила (мета)		Позволяет повысить уровень кастера до конца раунда

Описание фитов

Активация в Бою

- Преквизиты: -
- Преимущества: Вы получаете +4 бонус к проверкам Концентрации при активировании способностей в защите или когда вы находитесь в захвате или прижаты.

Боевые Рефлексы

- Преквизиты: -
- Преимущество: Если враг оставляет в поединке себя открытым, вы способны провести благоприятные атаки. Их количество равно модификатору вашей Ловкости. Так, к примеру, Разведчик с Ловкостью 15 способен провести всего три благоприятных атаки в раунд – одна есть у любого из игроков (по праву), плюс ещё две за его бонус в Ловкости +2. Если в зоне поражения персонажа проходят 4 противника, то он способен провести 3 благоприятных атаки против трёх из четырех врагов, так как возможна лишь одна такая атака на одного врага. Вы способны проводить благоприятные атаки, даже если находитесь оторопевшими.
- Обычно: Персонаж, не имеющий этот навык, способен проводить лишь одну атаку в раунд, и не может проводить благоприятные атаки, если он оторопевший.

Боевая Экспертность

- Преквизиты: Инт 13
- Преимущества: Используя эту черту как в действие полной атаки, так и в обычном действии атаки в рукопашном бою, вы можете принять штраф к броску атаки до -5 и добавить это число (+5 или меньше) к вашему Классу Доспеха как бонус уворачивания. Это число не может превышать ваш базовый бонус атаки. Изменения бросков атаки и Класса Доспеха длятся до начала вашего следующего действия.
- Обычно: Персонаж, не обладающий чертой Боевая Экспертность может сражаться в защите во время атаки или полного действия, получая при этом -4 штраф к атаке и +2 бонус уклонения к Классу Доспеха.

Быстрый Выстрел

- Преквизиты: Ловк 13, Выстрел Вблизи
- Преимущества: Вы получаете одну дополнительную атаку в раунд со стрелковым оружием. Атака имеет ваш самый высокий базовый бонус атаки, но каждая атака имеет штраф -2 к броску атаки (как дополнительная, так и стандартные). Чтобы пользоваться этой чертой, вы должны тратить полное действие атаки.

Выстрел Вблизи

- Преквизиты: -
- Преимущества: Вы получаете бонус +1 к броскам атаки и повреждения при использовании любого стрелкового оружия, на дистанции до 9-ти метров.

Выстрел на Удаленное Расстояние

- Преквизиты: Выстрел Вблизи
- Преимущества: При использовании стрелкового оружия зона его поражения увеличивается на половину (умножается на 1,5). При использовании метательного оружия, его радиус поражения повышается в два раза.

Выносливость

- Преквизиты: -
- Преимущества: В любой ситуации, где необходима проверка физического напряжения, требуемого на длительный промежуток времени, у вас +4 бонус к проверке против перенесения временного повреждения во время плавания, проверок Телосложения во время бега, проверок Телосложения для избежания временного повреждения от форсированного марша, проверок Телосложения для задержания дыхания, проверок Телосложения для избежания временного повреждения от голода или жажды, спасброскам Стойкости для избежания временных повреждений от горячей или холодной окружающей среды, и спасброскам Стойкости для противостояния повреждений от задыхания. Вы также можете без усталости спать в легкой или средней броне.

Защита с Оружием в Каждой Руке

- Преквизиты: Сражение с Оружием в Каждой Руке
- Преимущества: Когда вы держите в руках двойное оружие или по оружию в каждой руке (сюда не включается природное оружие или невооруженные удары), вы получаете +1 бонус щита к вашему АС. Когда вы сражаетесь в защите, или выполняете действие полной защиты, ваш бонус щита возрастает до +2.

Искусное Обращение с Оружием

- Преквизиты: Квалификация с оружием, ВАВ +1
- Преимущества: Выберите одно облегченное оружие, и при обращении с выбранным оружием, вы можете использовать свой модификатор Ловкости при бросках атаки, вместо модификатора Силы. Если вы несете щит, то применяйте штраф проверки щита к вашим броскам атаки.

Крепкий Орешек

- Преквизиты: Выносливость
- Преимущества: Когда ваши хит-поинты снижены от -1 до -9, вы автоматически стабилизируетесь. Вам не требуется бросать d%, чтобы определить, потеряли вы ещё один хит-поинт или нет. Когда ваши хит-поинты снижены до отрицательных, вы можете выбрать действия, будучи в состоянии неспособности, а не просто умирать. Вы можете принимать такое решение, как только ваши хит-поинты снижены до отрицательных (даже если не ваш ход). Если вы отказываетесь действовать, будучи в состоянии неспособности, вы немедленно падаете без сознания. Применяя эту черту, вы можете или проводить одно действие передвижения, или одно стандартное действие, но не можете выполнять полнораундового действия. Вы можете выполнить действие передвижения, не рана себя в дальнейшем, но если вы выполняете стандартное действие (или любое иное, которое МП посчитает требующим усилий, включая некоторые свободные действия, как например активация ускоренной способности), вы переносите 1 пункт повреждения после выполнения этого действия. Если вы достигаете -10 хит-поинтов, вы немедленно умираете.

Множественный Выстрел

- Преквизиты: Ловк 17, Выстрел Вблиз, Быстрый Выстрел, ВAB +6
- Преимущества: Стандартным действием вы способны выстрелить два заряда в одного оппонента в пределах 9 метров. У обоих зарядов тот же бросок атаки (со штрафом – 4) при определении успешного попадания, и нанесение обычного повреждения (но, смотрите Особое). За каждые пять пунктов бонуса базовой атаки выше +6, вы можете добавлять один дополнительный заряд к этой атаке, до максимум четырех зарядов при базовом бонусе атаки +16. Однако каждый добавляемый заряд после второго, несет накопительный штраф –2 к броску атаки (до общего штрафа –6 с тремя, и –8 с четырьмя). Снижение повреждений и прочие устойчивости применяются отдельно для каждого выстрела.
- Особое: Вне зависимости от количества выстрелов, вы применяете повреждение, основанное на прицельности (как повреждение от коварной атаки) только один раз. Если вы наносите критическое попадание, только первый выстрел наносит критическое повреждение, все остальные только обычное.

Мощная Атака

- Преквизиты: Сила 13
- Преимущества: Во время вашего действия, вы можете взять определенное число из броска вашей атаки и добавить его к броску ваших повреждений. Но это число не должно превышать ваш базовый бонус атаки. Штраф к атакам и бонус к повреждениям остается до наступления следующего действия.
- Особое: Если вы атакуете двуручным оружием или одноручным, но удерживая его в двух руках, вместо этого добавляйте двойное число, вычтенное из вашего броска атаки. Вы не можете добавлять бонус от Мощной Атаки к облегченному оружию.

Мощный Рассекающий Удар

- Преквизиты: Мощная Атака, Рассекающий Удар, ВAB +4
- Преимущества: Как и рассекающий удар, но его вы можете использовать неоднократно в раунде.

Отклонение выстрелов

- Преквизиты: Ловк 13, Улучшенный Невооруженный Удар
- Преимущества: Чтобы использовать эту черту, у вас должна быть как минимум одна свободная рука (в ней не должно быть ничего). Один раз в раунд, когда по вам проводится стрелковая атака, вы способны отклонить её, чтобы она не нанесла вам повреждений. Вы должны быть осведомлены об атаке и не быть оторопевшим. Попытка отклонить не считается за действие. Необычные метательные орудия, такие как гранаты или стрелковые атаки от эффектов способностей отклонить невозможно.

Повышенная Проникновенность Способностей

- Преквизиты: Проникновенность Способностей
- Преимущества: Вы получаете +2 бонус к проверкам уровня кастера (1d20+уровень кастера) при преодолении устойчивости к способностям существа. Этот бонус суммируется с бонусом черты Проникновенность Способностей.

Ошеломляющий Удар

- Преквизиты: Ловк 13, Мудр 13, Улучшенный Невооруженный Удар, ВAB +8
- Преимущества: Перед броском атаки вы должны объявить, что используете эту отличительную черту (так как промах разрушит вашу попытку). Противник, по которому вы нанесли удар, помимо причиненного ему повреждения, должен сделать проверку спасброска Стойкости (КС10 + половина вашего уровня + ваш модификатор Мудрости). Если оппонент провалил спасбросок, он ошеломлен на 1 раунд (до наступления, вашего следующего действия). Ошеломленный персонаж не способен делать любые действия, и теряет все бонусы Класса Доспеха, связанные с Ловкостью, и переносит –2 штраф к АС. Вы способны провести одну ошеломляющую атаку в день за каждые четыре уровня опыта, и не более чем одну атаку за раунд. Бестелесные Существа, механизмы, растения, и существа иммунные к критическим попаданиям не могут быть ошеломлены этой атакой.

Повышенная Специализация в Оружии

- Преквизиты: Квалификация с оружием, Повышенная Фокусировка в Оружии, Специализация в Оружии, Фокусировка в Оружии, 12 уровень
- Преимущества: Вы добавляете +2 ко всем броскам повреждения, если пользуетесь выбранным оружием. Этот бонус суммируется с другими бонусами к броскам повреждения, включая и от Специализации в Оружии.

Повышенное Сражение с Оружием в Каждой Руке

- Преквизиты: Ловк 19, Сражение с Оружием в Каждой Руке, Улучшенное Сражение с Оружием в Каждой Руке, ВAB +11
- Преимущества: Вы получаете третью атаку с вашей не основной рукой.

Повышенная Фокусировка на Оружии

- Преквизиты: Квалификация с оружием, Фокусировка в Оружии, 8 уровень
- Преимущества: Вы добавляете +1 к броскам атаки, если пользуетесь выбранным оружием. Этот бонус суммируется с другими бонусами к броскам атаки, включая и от Фокусировки в Оружие.

Подвижность

- Преквизиты: Уворачивание
- Преимущества: Вы получаете от подвижности +4 бонус к АС против благоприятных атак, когда передвигаетесь в зону или из зоны поражения врага.

Прицельный Выстрел

- Преквизиты: Выстрел Вблизь
- Преимущества: Вы можете стрелять или метать в противника, связанного с вами в рукопашном бою, не получая стандартного штрафа -4 к броску атаки.

Проникновенность Способностей

- Преквизиты: -
- Преимущества: Вы получаете +2 бонус к проверкам уровня кастера (1d20+кастера), чтобы пробить устойчивость к способностям противника.

Прочность

- Преквизиты: -
- Преимущества: Вы получаете 3 дополнительных хитпоинта.
- Особое: Эту отличительную черту персонаж может выбирать по несколько раз. Её эффекты суммируются.

Рассекающий Удар

- Преквизиты: Мощная Атака
- Преимущества: Если вы нанесли существу достаточно повреждений, чтобы оно умерло, вы способны мгновенно провести дополнительную ближнюю атаку против другого существа, которое стоит в зоне вашего поражения. Вам нельзя передвинуться на 1,5 метра и провести дополнительную атаку с помощью этой черты. Дополнительная атака проводится с тем же оружием, и теми же модификаторами, бонусами/штрафами, что и атака, свалившая предыдущее существо. Эта способность используется только один раз в раунд.

Специализация в Оружии

- Преквизиты: Квалификация с оружием, Фокусировка в Оружии, 4 уровень
- Преимущества: Вы добавляете +2 ко всем броскам повреждения, если пользуетесь выбранным оружием.

Сражение в Слепую

- Преквизиты: -
- Преимущества: В темноте в рукопашном бою из-за плохой видимости, вы не знаете, попали вы или нет, вы можете один раз перебросить на процентном кубике ваш промах или попадание. Невидимые атакующие не имеют бонусов при атаке на вас в рукопашном бою. Это значит, что вы не теряете ваш положительный бонус в АС, и атакующий не получает свой обычный бонус +2 к атаке. Однако невидимые нападающие сохраняют свои бонусы при стрелковых атаках. Вы получаете лишь половину штрафа к передвижению, когда не способны видеть.

Темнота и плохая освещенность снижает вашу скорость до 3/4 передвижения от обычной, вместо 1/2 как у персонажей без этой черты.

Сражение с Оружием в Каждой Руке

- Преквизиты: Ловк 15
- Преимущества: Ваши штрафы при сражении с двумя оружиями снижены максимум до -2.

Штрафы при сражении с оружием в каждой руке:

Условия	Основная рука	Не основная рука
Обычный штраф	-6	-10
Не основное оружие облегченное	-4	-8
Фит Сражение с оружием в каждой руке	-4	-4
Фит + облегченное оружие	-2	-2

Стрельба на Бегу

- Преквизиты: Ловк 13, Выстрел Вблизь, Подвижность, Уворачивание, ВАР +4
- Преимущества: Используя действие атаки со стрелковым оружием, вы можете перемещаться как до, так и после проведения атаки, но дистанция, на которую вы можете переместиться - не более чем скорость вашего передвижения.

Уворачивание

- Преквизиты: Ловк 13
- Преимущества: Во время ваших действий вы определяете противника и получаете +1 бонус от уворачивания к АС против атак этого противника. В следующем действии вы можете выбрать нового противника. В условия, в которых вы теряете бонус Ловкости к АС, вы также теряете и бонус Уворачивания.

Улучшенный Захват

- Преквизиты: Ловк 13, Улучшенный Невооруженный Удар
- Преимущества: Когда вы выполняете касательную атаку для начала захвата, вы не получаете благоприятную атаку от противника. Вы также получаете +4 бонус ко всем проверкам захвата, вне зависимости от того, кто начал захват.

Улучшенная Инициатива

- Преквизиты: -
- Преимущества: У вас +4 бонус к проверкам инициативы

Улучшенное Критическое Попадание

- Преквизиты: Квалификация в оружии, 8 уровень
- Преимущества: При использовании выбранного вами оружия, зона повреждений оружия удвоена. К примеру, обычно критический удар вибромеча при выпадении 19 или 20 на 1d20 (два числа). Но если у персонажа есть эта черта, то тогда критическое поражение возможно при выпадении от 17 до 20 (четыре числа).

Улучшенное Набегание

- Преквизиты: Мощная Атака
- Преимущества: Когда вы выполняете набегание на оппонента, цель не может избежать вас. Вы также получаете +4 бонус к проверке Силы для сбивания с ног противника.

Улучшенный Натиск

- Преквизиты: Мощная Атака
- Преимущества: Когда вы выполняете натиск, вы не получаете благоприятную атаку от противника. Вы также получаете +4 бонус к проверке Силы против встречной проверки толкания защищающегося.

Улучшенный Невооруженный Удар

- Преквизиты: -
- Преимущества: Вы принимаетесь вооруженным, даже если в ваших руках нет оружия – поэтому вы не провоцируете благоприятных атак со стороны противника, когда наносите свои невооруженные атаки. Однако у вас есть возможность нанести встречную атаку против любого противника, который наносит невооруженный удар вам. В дополнение, своими невооруженными атаками вы можете на свое усмотрение наносить как временное, так и постоянное повреждение.

Улучшенный Прицельный Выстрел

- Преквизиты: Ловк 19, Выстрел Вблизь, Прицельный Выстрел, ВAB +11
- Преимущества: Ваши стрелковые атаки игнорируют бонус к AC, даваемый целям за счет укрытия, срабатывает лишь бонус за счет полного укрытия, или шанс промаха за счет полного укрытия. Полное укрытие и прикрытие дают свои нормальные преимущества против ваших стрелковых атак. В дополнение, когда вы стреляете или метаете оружие в оппонентов, находящихся в захвате, вы автоматически попадаете в выбранного вами оппонента.

Улучшенное Обезоруживание

- Преквизиты: Боевая Экспертность
- Преимущества: Когда вы выполняете обезоруживание, вы не получаете благоприятную атаку от противника, и у противника нет шанса обезоружить вас. Вы также получаете +4 бонус к встречному броску атаки, когда вы пытаетесь обезоружить оппонента.

Улучшенное Опрокидывание

- Преквизиты: Боевая Экспертность
- Преимущества: Вы не провоцируете благоприятную атаку, когда пытаетесь опрокинуть оппонента будучи невооруженным. Вы также получаете +4 бонус к вашей проверке Силы при опрокидывании вашего оппонента. Если вы опрокидываете своего противника, вы сразу же получаете возможность нанести атаку в рукопашном бою, так будто вы не использовали атаку для опрокидывания.

Улучшенное Раскалывание

- Преквизиты: Мощная Атака
- Преимущества: Когда вы наносите удар по удерживаемому или переносимому объекту оппонентом (оружие или щит), вы не провоцируете благоприятной атаки. Вы также получаете +4 бонус к любому броску атаки, проводимому против удерживаемого или переносимого объекта другим персонажем.

Улучшенное Сражение с Оружием в Каждой Руке

- Преквизиты: Ловк 17, Сражение с Оружием в Каждой Руке, ВAB +6
- Преимущества: В дополнение к одной дополнительной атаке с не основной руки, у вас появляется вторая атака с этой руки.

Улучшенный Удар Щитом

- Преквизиты: Квалификация в Щитах
- Преимущества: Когда вы проводите удар щитом, вы все также можете сохранять бонус щита к вашему AC.

Улучшенный Финт

- Преквизиты: Боевая Экспертность
- Преимущества: Вы можете проводить проверку Блефа для финта в бою в качестве действия передвижения.

Ураганная Атака

- Преквизиты: Ловк 13, Боевая Экспертность, Уворачивание, Подвижность, Энергичная Атака, ВAB +4
- Преимущества: Когда вы выполняете действие полной атаки, вы можете отказаться от своих обычных атак, и провести одну рукопашную атаку с полным базовым бонусом атаки по всем противникам в вашей зоне поражения. Также, когда вы используете черту Ураганная Атака, вы также отказываетесь от любых бонусов или дополнительных атак, которые дают вам другие черты или способности (например, от черты Рассекающий Удар, способности прилив Адреналина, или способности силы Ускорение).

Ускоренная Готовность

- Преквизиты: -
- Преимущества: Достать оружие считается как свободное действия, а не как эквивалент передвижения. Вы способны достать скрытое оружие как действие передвижения.

Фокусировка в Навыке

- Преквизиты: -
- Преимущества: Вы получаете +3 бонус к проверкам выбранного навыка.

Фокусировка на Оружии

- Преквизиты: Квалификация с оружием, ВAB +1
- Преимущества: Вы добавляете +1 ко всем броскам атаки, если пользуетесь выбранным оружием.

Энергичная Атака

- Преквизиты: Подвижность, ВAB +4
- Преимущества: Если во время своих действий вы сражаетесь оружием ближнего боя, то вы способны перемещаться как до, так и после атаки, но не превышать дистанцию, на которую вы способны переместитесь при вашей базовой скорости. При передвижении ваш оппонент не будет проводить благоприятных атак на вас, хотя вы можете спровоцировать их от других, рядом стоящих существ. Вы не можете использовать эту черту, если одеты в тяжелую броню.

Огонь по своим

- Преквизиты: Блеф 5 рангов
- Когда стрелковая атака противника промахивается по вам, вы можете совершить проверку Блефа (BAV + чувство мотива атакующего), чтобы перенаправить выстрел в цель, стоящую на соседней с вами клетке (цель должна быть видна атакующим). В случае успеха проверки, атакующий перебрасывает проверку атаки против АС новой цели.

Убийственная меткость

- Преквизиты: BAV 1
- Когда вы проводите стрелковую атаку из оружия вы можете перенести BAV с атаки и прибавить его к урону от выстрела.

Заряженный удар (ARCANE STRIKE)

- Преквизиты: Доступ к способностям
- Действием передвижения вы можете усилить свое оружие энергией или силой. До следующего раунда ваше оружие получает бонус +1 к урону и игнорированию DR. За каждые пять уровней кастера бонус увеличивается на +1, до максимального +5 на 20-ом уровне.

Живой щит

- Преквизиты: -
- Если по вашему союзнику стоящему на соседней с вами клетке проводят успешную атаку, вы можете провести спасбросок рефлекса (КС BAV атакующего + мод.характеристики атакующего), и в случае успеха эта атака попадает по вам и наносит вам урон. Вы не тратите на это действий, но в каждом раунде подобным способом можно защитить лишь одного союзника.

Живой щит+

- Преквизиты: Живой щит
- Если вы успешно применили фит живой щит, то сначала по вам проводится атака, и урон наносится только в случае, если она успешна.

Железная воля+

- Преквизиты: Железная воля
- Один раз в день вы можете перебросить спасбросок, вы должны это сделать до объявления результата. В любом случае принимается значение второго броска, даже если он хуже.

Молниеносная реакция+

- Преквизиты: Молниеносная реакция
- Один раз в день вы можете перебросить спасбросок, вы должны это сделать до объявления результата. В любом случае принимается значение второго броска, даже если он хуже.

Стальное тело+

- Преквизиты: Стальное тело
- Один раз в день вы можете перебросить спасбросок, вы должны это сделать до объявления результата. В любом случае принимается значение второго броска, даже если он хуже.

Акробатичный

- Преквизиты: Акробатика 12
- Преимущества: если персонаж избегает атаки по возможности от рядом стоящего противника с помощью проверки акробатики, то в этом раунде он получает бонус к следующей атаке +4 против этого противника.

Специализация в щитах

- Преквизиты: Квалификация в щитах
- Преимущества: при использовании щитов вы получаете бонус +1 к АС.

Единство с щитом

- Преквизиты: Квалификация в щитах, Специализация в щитах
- Преимущества: вы сохраняете свой бонус АС от щита при проведении против вас касательных атак. Так-же вы добавляете свой бонус АС щита к проверкам против натиска, обезоруживания, раскалывания, опрокидывания и захвата.

Продвинутый удар щитом

- Преквизиты: Квалификация в щитах, Улучшенный удар щитом, Специализация в щитах
- Преимущества: полнораундовым действием вы можете провести две атаки: удар щитом и удар оружием со штрафом -2 к каждой атаке.

Активная защита с щитом

- Преквизиты: Специализация в щитах, Квалификация в щитах
- Преимущества: когда вы сражаетесь в обороне и используете щит, вы не получаете штраф за оборону в случае атак по возможности. При использовании действия защиты и щита вы по-прежнему угрожаете области вокруг себя. Вы можете проводить атаки по возможности со штрафом -4.

Раздражающий фланкер

- Преквизиты: Боевые рефлексy
- Преимущества: вы получаете +4 бонус к атаке против фланкируемых оппонентов.

Адаптирующийся фланкер

- Преквизиты: Боевые рефлексy, Раздражающий фланкер, BAV 4
- Преимущества: действием движения персонаж выбирает противника в качестве цели данной черты. Когда этот противник находится в зоне вашей угрозы, вы и ваши союзники получают против него бонус фланкирования.

Фокусировка в навыке+

- Преквизиты: Два навыка с Фокусировкой в навыке
- Преимущества: вы выбираете два навыка, к каждому из которых вы применили черту фокусировка в навыке. Проверки этих навыков проводятся с дополнительным бонусом +2.

Специализация в Броне

- Преквизиты: Квалификация в броне (средней или тяжелой), ВAB 4
- Преимущества: вы специализированы в использовании средней или тяжелой брони. При использовании превосходной брони выбранного типа вы получаете бонус DR 2. Если вы теряете бонус ловкости к AC, то этот бонус так-же теряется.

Акробатичный боец

- Преквизиты: Атлетика 9, Акробатика 9
- Преимущества:
- Если вы подвержены какому-либо опрокидывающему эффекту или способности, то вы можете провести проверку акробатики с КС 20 чтобы устоять на ногах.
- С проверкой атлетики КС 15 вы можете игнорировать до 4 квадратов усложненной местности во время движения (в т.ч. сохраняя свою максимальную скорость).

Боевой транс

- Преквизиты: Мудрость 13
- Преимущества: когда вы вступаете в бой и проводите первую успешную атаку, то вы получаете бонус +2 к спасброскам Воли в течении 10 раундов, +1 раунд за черты, для которых требуется Боевой транс. Боевой транс можно использовать не чаще, чем 1 раз в бой.
- Так-же, за каждую дополнительную черту для которой требуется Боевой транс вы получаете дополнительный бонус +1 к спасброску Воли.

Боевая осведомленность

- Преквизиты: Боевой транс, Сражение в слепую, ВAB 4
- Преимущества: во время действия боевого трансa вы можете узнать количество здоровья каждого вашего противника на смежных с вами клетках.
- Так-же, если у вас есть три или более черт Боевого трансa, то вы осознаете есть ли невидимые противники на смежных с вами клетках.

Защита в бою

- Преквизиты: Боевой транс, Уворачивание, ВAB 4
- Преимущества: во время действия боевого трансa вы можете вне инициативы менять цель черты Уворачивание, тем самым получая бонус к AC от других атакующих вас противников.
- Так-же, если у вас есть три или более черт Боевого трансa, то вы получаете дополнительный бонус +1 к AC против цели вашей черты Уворачивание.

Устойчивость в бою

- Преквизиты: Боевой транс, ВAB 4
- Преимущества: во время действия боевого трансa вы получаете бонус +4 при встречных проверках натиска, опрокидывания, обезоруживания, раскалывания и захвата.
- Так-же, если у вас есть три или более черт Боевого трансa, то бонус Устойчивости в бою увеличивается до +8.

Восстановление в бою

- Преквизиты: Боевой транс, Первая помощь 7 ранг, ВAB 4
- Преимущества: во время действия боевого трансa вы свободным действием один раз в раунд можете проводить проверку первой помощи с КС 15, и в случае успеха восстанавливать себе 2 ХП.

- Так-же, если у вас есть три или более черт Боевого трансa, то вы восстанавливаете 4 ХП вместо 2 ХП.

Сфокусированная атака

- Преквизиты: Боевой транс, 2 субфита боевого трансa, ВAB 8
- Преимущества: потратив действие передвижения вы прекращаете действие Боевого трансa и получаете бонус атаки, урона и увеличение критического диапазона вашего оружия равный вашему общему количеству черт основанных на Боевом трансe (максимум +5 атака/урон/увеличение критического диапазона) до конца этого раунда.

Атака в прыжке

- Преквизиты: Мощный удар, Атлетика 8
- Преимущества: если вы проводя чардж с использованием Мощного удара совершаете прыжок на расстояние не менее двух клеток и заканчиваете прыжок в зоне угрозы противнику, то Мощный удар наносит в 2 раза больше повреждений. Выполняя прыжок вы так-же игнорируете сложную местность.

Столкновение комет

- Преквизиты: Мощный удар, Улучшенный натиск
- Преимущества: откладывая стандартное действие, вы ждете когда противник попытается использовать чардж против вас или другой цели. Вы прерываете его чардж своим чарджем, получая бонус +2 к атаке и +4 к урону (со стандартным штрафом -1 к AC). Противник теряет свой чардж, но может атаковать вас. Если на вашей траектории чарджа имеются препятствия, то вы не можете использовать это умение.

Меткий выстрел

- Преквизиты: Квалификация в стрелковом оружии, Фокусировка на оружии, ВAB 1, Коварная атака или атака в движении (классовая способность пехотинца)
- Преимущества: вы мастерски обращаетесь с выбранным стрелковым оружием – ваши стрелковые атаки дополнительно наносят ½ мод.ловкости урона, так-же, расстояние с которого вы можете применять коварную атаку или скирмиш увеличивается на 18 метров.

Хитрожопый оппортунист

- Преквизиты: Боевые рефлексy, ВAB 3
- Преимущества: всякий раз, когда противник провоцирует атаку по возможности с вашей стороны, вы можете заменить эту атаку на другое действие, нацеленное на этого противника.

Чардж с двумя оружиями

- Преквизиты: Сражение с оружием в каждой руке, Ловкость 15, ВAB 6
- Преимущества: когда вы выполняете чардж с использованием оружия в каждой руке, то вы можете провести вторую атаку оружием в не основной руке. Используя данную черту вы теряете бонус к атаке от чарджа, но сохраняете штраф -2 к AC.

Улучшенная инициатива +

- Преквизиты: Улучшенная инициатива, ВAB 4
- Преимущества: Бонус к проверке инициативы +8 вместо +4.

Ужасающий чардж

- Преквизиты: Улучшенная инициатива +
- Преимущества: если после проверки инициативы (или используя раунд неожиданности) вы получаете возможность атаковать первым, то вы можете выполнить чардж с полнораундовой атакой. Данную черту можно использовать только 1 раз в течении боя.

Роковой удар

- Преквизиты: Улучшенная инициатива, BAV 2
- Преимущества: вы можете выполнить удар милосердия стандартным действием, если ваша цель беззащитна. Провоцирует атаку по возможности.

Я хочу бить первым!

- Преквизиты: Улучшенная инициатива +, BAV 8
- Преимущества: один раз в день вы можете перебросить проверку инициативы. Используется лучший показатель из двух, однако рерол необходимо сделать до начала раунда.

Мультиатака

- Преквизиты: Тип существа: дроид или животное, 3 атаки натуральным оружием
- Преимущества: если у существа три или более натуральных атак, то второстепенные атаки натуральным оружием проводятся со штрафом -2, вместо базового штрафа -5. Эта способность не действует если существо атакует не натуральным оружием.

Мультиатака+

- Преквизиты: Мультиатака, 3 атаки натуральным оружием
- Преимущества: если у существа три или более натуральных атак, то второстепенные атаки натуральным оружием проводятся со штрафом -0, вместо -2. Эта способность не действует если существо атакует не натуральным оружием.

Сражение оружием с множеством рук

- Преквизиты: Три и более рук
- Преимущества: штрафы существа при сражении с оружием в неосновных руках снижены максимум до -2.

Штрафы при сражении с оружием в каждой руке:

Условия	Основная рука	Неосновная рука
Обычный штраф	-6	-10
Не основное оружие облегченное	-4	-8
Фит Сражение оружием с множеством рук	-4	-4
Фит + облегченное оружие	-2	-2

Сражение оружием с множеством рук+

- Преквизиты: Сражение оружием с множеством рук, Ловкость 15, BAV +9
- Преимущества: вы получаете вторую атаку оружием в неосновных руках со штрафом к атаке -5.

Сражение оружием с множеством рук++

- Преквизиты: Сражение оружием с множеством рук+, Ловкость 19, BAV +15
- Преимущества: вы получаете атаку оружием в неосновных руках со штрафом к атаке -10.

Ошарашивающая рана

- Преквизиты: Сражение с оружием в каждой руке или Сражение оружием с множеством рук, Ловкость 15, BAV +9
- Преимущества: если вы поражаете противника разными оружиями в течении одного раунда, то наносите ему дополнительный урон в размере базового урона самого маленького оружия попавшего по противнику и 1.5 модификатора вашей силы.

Внезапная атака

- Преквизиты: Мультиатака
- Преимущества: существо после выполнения чарджа свободным действием может провести полнораундную атаку как завершение чарджа.

Фокусировка специальной атаки

- Преквизиты: Тип существа: дроид или животное, Специальная атака
- Преимущества: сложность спасбросков от специальной атаки существа увеличивается на +2. Каждый раз этот фит применяется к другой специальной атаке.

Улучшенная натуральная броня

- Преквизиты: Натуральная броня
- Преимущества: ваша натуральная броня становится прочнее, вы получаете к ней бонус +1. Этот фит может браться несколько раз, его эффект складывается.

Улучшенные натуральные атаки

- Преквизиты: BAV 4, натуральное оружие
- Преимущества: урон от ваших натуральных атак увеличивается на 1 шаг по следующей прогрессии: 1d2, 1d3, 1d4, 1d6, 1d8, 1d10, 2d6, 2d8, 3d6, 4d6, 6d6, 8d6, 12d6.

Зависание

- Преквизиты: Способность к полету
- Преимущества: во время полета действием движения вы можете зависнуть на месте. Затем вы можете лететь в любом направлении с половиной своей скорости. Если раунд начался, когда вы уже находитесь в зависшем положении, то вы можете предпринять полнораундовое действие (но вы не можете атаковать с помощью своих двигателей). Если вы зависли на высоте не более 6 метров от поверхности на которой есть рыхлый грунт (песок, вода, снег и т.п.), то ваши двигатели создают прямо под вами облако из пыли с диаметром 6 метров. Все находящиеся (и всех находящихся) в этом облаке могут атаковать без штрафов на промах на дистанции 3 метра, если расстояние от 3 метров до 9 метров, то атакующий получает шанс промаха 20% (как от частичного укрытия), если расстояние более 9 метров, то шанс промаха по цели увеличивается до 50% (как от полного укрытия). Любой пытающийся активировать способность находясь в облаке должен пройти проверку концентрации со сложностью "10 + 1/2 вашего уровня).

Синергия (мета)

- Преквизиты: -
- Преимущества: действием передвижения суммируя и тратя две ячейки более низкого круга кастер получает дополнительную ячейку более высокого круга. Так, например потратив ячейку 1 и 3 круга, кастер получает дополнительную ячейку 4-го круга. При этом, кастер не может получить доступ к способностям из более высоких кругов, если они у него не открыты, но может использовать доступные ему способности как более высокого круга или с другим мета-фитом.

Сверхсила (мета)

- Преквизиты: -
- Преимущества: быстрым действием потратив ячейку способности кастер проводит проверку модификатора основной характеристики с бонусом равным **(уровень потраченной ячейки + мод.характеристики + 1D20)**, и в зависимости от полученного результата увеличивает или уменьшает свой уровень кастера до конца этого раунда. Бонус от этой черты не может быть больше чем +5 к уровню кастера.

Результат проверки	Бонус к уровню кастера
0-9	-1
10-11	0
12-15	+1
16-19	+2
20-23	+3
24-27	+4
28-30	+5

Максимизировать Способность (мета)

- Преквизиты: -
- Преимущества: Максимизированная способность причиняет максимум повреждений, вылечивает максимум хит-поинтов, поражает максимум целей, и т.д. Спасброски и встречные проверки не затрагиваются. Способности без цифровых показателей не затрагиваются этой чертой. Максимизированные способности считаются как на **три уровня выше**, чем уровень базовой способности. Усиленная, максимизированная способность получает отдельные преимущества за каждую черту: максимальный результат плюс ещё половина нормально выброшенного результата.

Неподвижная Способность (мета)

- Преквизиты: -
- Преимущества: Вы активируете способность без единого жеста, считается **на уровень выше**, чем его базовая версия.

Повысить Способность (мета)

- Преквизиты: -
- Преимущества: Повышенная способность имеет более высокий уровень, чем фактически (до 9 уровня максимум). В отличие от остальных метафитов, Повысить Способность повышает эффекты способности за счет уровня, а не модифицирует их. Все эффекты, зависящие от уровня способности высчитываются, как у кастера более высокого уровня. Повышенную способность тяжелее приготовить, активируется оно как способность повышенного уровня. К примеру, Консул готовит удержание персоны как способность 4-го круга (вместо базового 2-го круга), поэтому оно займет ячейку на 4-м круге.

Продлить Способность (мета)

- Преквизиты: -
- Преимущества: Продленная способность длится в два раза дольше, чем обычная. Мгновенные, постоянные или требующие концентрации способности не подвергаются влиянию этой черты. Продленная способность принимается как способность **на уровень выше**, чем его фактический уровень.

Расширить Способность (мета)

- Преквизиты: -
- Преимущества: Вы способны изменить зону взрыва, эманации, линии или расширения вашей способности. Любые числовые измерения зоны повышаются на 100%. Расширенная способность занимает слот способности **на три уровня выше**, чем фактический уровень способности. Способности, у которых нет ни одной из выше перечисленных зон поражения, не подвергаются эффектам этой черты.

Увеличить Способность (мета)

- Преквизиты: -
- Преимущества: Вы способны изменять способности с диапазонами, повышая их расстояние на 100%, считается как способность на один уровень выше, чем фактический уровень.

Усилить Способность (мета)

- Преквизиты: -
- Преимущества: Все изменяемые цифровые эффекты усиленных способностей увеличиваются на половину. Усиленная способность причиняет дополнительно в 1,5 раза больше повреждений, чем обычное, вылечивает в 1,5 раза больше хит-поинтов, поражает в 1,5 раза больше целей и т.д.

Ускоренная Способность (мета)

- Преквизиты: -
- Преимущества: Активирование ускоренной способности – свободное действие. Вы можете выполнить ещё действия, или сактивировать другую способность в тот же раунд, когда вы применили и ускоренную способность. В один раунд можно сактивировать лишь одну ускоренную способность. Способность, чье время активирования более чем один раунд, не может быть ускоренным. Способности, которые вы хотите ускорить, считаются на четыре уровня выше от их базовой версии. Активация ускоренной способности не провоцирует благоприятной атаки.

Навыки классов

Навык	Страж	Хранитель	Консул	Разведчик	Пехотинец	Инженер	Параметр
Акробатика (баланс/падения/кульбиты)	СК	СК	СК	К	СК	СК	Ловкость
Атлетика (прыжки/лазание/плавание)	СК	СК	СК	К	К	СК	Сила
Блеф/обман	СК	СК	СК	К	СК	СК	Харизма
Взлом	-	-	-	К	-	К	Интеллект
Ловушки	-	-	-	К	-	К	Интеллект
Внимательность (отслеживание/прислушивание/обыск)	К	К	К	К	К	К	Мудрость
Дипломатия	СК	СК	СК	К	СК	СК	Харизма
Езда верхом (транспорт/животные)	К	К	К	К	К	СК	Ловкость
Запугивание	СК	СК	СК	К	СК	СК	Харизма
Концентрация	К	К	К	К	К	К	Телосложение
Ловкость / Высвобождение	СК	СК	СК	К	СК	СК	Ловкость
Распознавание (оценка и расшифровка)	СК	СК	К	К	СК	К	Интеллект
Первая помощь	СК	СК	К	К	К	К	Мудрость
Приручение животных	К	К	К	СК	СК	СК	Харизма
Сбор информации	СК	СК	СК	К	СК	СК	Харизма
Скрытность/бесшумное передвижение	СК	К	СК	К	СК	К	Ловкость
Маскировка	СК	СК	СК	К	СК	К	Интеллект
Чувство мотива	СК	СК	СК	К	СК	К	Мудрость
Эмпатия (сила)	К	К	К	-	-	-	Харизма
Усиление (сила)	К	К	К	-	-	-	Харизма
Телекинез (сила)	К	К	К	-	-	-	Харизма
Знание:							
Военное дело	СК	СК	К	К	К	СК	Интеллект
Сила	К	К	К	К	СК	СК	Интеллект
Технологии	СК	К	К	К	К	К	Интеллект
Природа	СК	СК	К	К	СК	К	Интеллект
История	СК	СК	К	К	СК	К	Интеллект
Планеты и население	К	К	К	К	К	К	Интеллект
Крафт:							
Создание взрывчатки	-	-	-	К	К	К	Интеллект
Создание брони	СК	СК	СК	К	К	К	Интеллект
Создание оружия	К	К	К	К	К	К	Интеллект
Создание артефактов силы	К	К	К	-	-	-	Харизма
Создание технологических модулей	-	-	-	К	К	К	Интеллект
Биохимия	СК	СК	СК	К	СК	К	Интеллект
Создание дроидов	К	К	СК	К	К	К	Интеллект

- **К** - 1 ранг навыка берется за 1 очко навыков (макс. ранг "уровень+3")

- **СК** - 1 ранг навыка берется за 2 очка навыков (макс. ранг "уровень+1")

Использование навыков

Когда ваш персонаж использует навык, вы делаете его проверку для определения насколько хорошо он его выполнил. Чем выше результат вашей проверки, тем лучше он выполнил навык. Основанный на различных факторах, ваш результат должен быть равным или превысить определённое число для успешного применения навыка (КС или результат проверки встречного навыка). Чем сложнее задание, тем выше число на броске кубика вам нужно. Определённые факторы могут влиять на вашу проверку. Если у вас достаточно времени, нет помех, вы можете проводить осторожные проверки, чтобы избежать ошибок. При избытке времени, вы можете проводить повторные проверки, чтобы достичь лучшего результата. Если вам помогает ещё кто-то, возможно вам повезёт больше, чем если бы вы действовали в одиночку.

Проверка навыков

Проверка навыка включает в себя количество ваших тренировок (рангов в навыке), природный талант (модификатор параметра), и удачу (бросок кубика). Также может сказываться ваша расовая предрасположенность к навыку (расовый бонус), или броня одетая на вас (штраф проверки из-за брони), а также всевозможные другие вещи. Например, персонаж, у которого есть отличительная черта Фокусировка в Навыке, относящейся к определенному навыку получает к проверкам данного навыка +3 бонус. Для проведения проверки навыка, бросьте 1d20 и добавьте ваши модификаторы для этого навыка. Модификаторы включают в себя ранги в вашем навыке, модификатор способности, и модификаторы различных факторов, включающих расовый бонус и любые штрафы из-за брони. Чем выше результат, тем лучше. **Если вы выбросите на кубике 20, это не означает автоматический успех, а 1 не означает автоматический провал (в отличие от бросков атак или спасбросков).**

Класс сложности

Некоторые проверки выполняются против определённых Классов Сложности (КС). КС – число, устанавливаемое мастером (используя правила навыков как основное руководство), которое необходимо превысить для успешного выполнения проверки. Например, КС взбирания по внешней стене разрушенной башни равен 15. То есть, для того, чтобы взобраться по стене башни, проверка вашего навыка Атлетика должна быть 15 или выше. Проверка взбирания определяется путём броска 1d20 плюс ранги в Атлетике (если есть), плюс модификатор Силы и плюс другие модификаторы.

Примеры классов сложности

Сложность (КС)	Пример (Навык)
Очень легко (0)	Заметить что-то большое на ровном месте (Внимательность)
Легко (5)	Взобраться по тросу с узлами (Атлетика)
Средне (10)	Показать фокус с исчезающим предметом (Ловкость/Высвобождение)
Не легко (15)	Выйти из зоны угрозы с помощью сальто или переката не спровоцировав атаку по возможности (Акробатика)
Испытание (20)	Прыгнуть на 6 метров с места (Атлетика)
Труднопреодолимо (25)	Получить доступ к заблокированному терминалу (Взлом)
Героично (30)	Определить поломку в гипер-двигателе и починить ее (Знание технологий)
Практически невозможно (40)	Плыть против течения горной реки (Атлетика)

Общие языки

Данные языки являются общераспространенными, и каждый персонаж может на них общаться.

- Всеобщий галактический
- Тви'лекский

Дополнительные языки

Данные языки широко распространены в галактике, однако являются не настолько распространенными как стандартные языки. Персонажи с достаточно высоким интеллектом могут взять на старте дополнительные языки из этого списка из расчета "1 мод. интеллекта = 1 дополнительный язык". Персонажи, которые не знают эти языки могут выучить их (1 язык = (6 - мод.интеллекта) месяцев + 1 очко навыка)).

- Селкатский - на данном языке общаются расы, преимущественно обитающие под водой.
- Киллик - на данном языке общаются инсектоидные расы.
- Вуки - на данном языке общаются представители теплокровных рас, голосовые связи которых не позволяют им использовать стандартные языки.
- Бинарный - на данном языке общаются дроиды, вокабуляры которых не предназначены для имитации речи.
- Манд'о - на данном языке общаются представители народа мандалорцев.

Редкие языки

Данные языки редко используются, но до сих пор на них иногда общаются. Выучить их можно только прожив долгое время с носителями языка, или воспользовавшись каким-либо артефактом.

- Ракатанский
- Гри
- Зеффо

Навыки силы

- **Эмпатия** позволяет поверхностно ощущать эмоции разумных, ранг эмпатии добавляется бонусом к следующим навыкам: блеф, дипломатия.
- **Усиление** – позволяет расширять возможности собственного тела с помощью силы, ранг усиления добавляется к следующим навыкам: акробатика, атлетика.
- **Телекинез** (применение в бою: действие полного раунда) – позволяет с помощью силы перемещать объекты в пространстве, например притянуть или оттолкнуть предмет, поднять и просто удерживать его в воздухе.

Сложность рассчитывается исходя из расстояния до объекта, его массы и воздействующих на него посторонних сил по формуле: $10 + 1$ за каждые 1,5 метра (одна стандартная клетка) + 1 за 1кг массы (с округлением в большую сторону), т.е. например КС для притягивания светового меча весом 0,5кг с расстояния 3,5 метров будет равен 14 ($10 + 3 + 1$).

При одновременной попытке двух форсюзеров захватить один объект проводятся встречные проверки ранга навыка (при условии, что оба форс-юзера выбросили достаточно для «захвата» объекта).

При попытке захватить удерживаемый объект (например бластер в руках солдата - при условии, что форс-юзер выбросил достаточно для «захвата» объекта) проводится проверка с помехой телекинеза форс-юзера против силы удерживающего предмет персонажа (державший предмет проводит бросок с преимуществом).

Акробатика (баланс/падения/кульбиты)

Навык позволяет персонажу выполнять акробатические трюки, балансировать на канате/уступе, перекатываться после падения с большой высоты и т.д.. Он также используется, когда персонаж пытается избежать атаки по возможности (КС 15).

Атлетика (прыжки/лазание/плавание)

Проверки навыка покрывают разнообразные ситуации, в которых вы лазаете, прыгаете или плаваете. Примеры включают следующие действия:

- Вы пытаетесь взобраться на крутой утёс, избегая при этом опасностей, или попытки удержаться за что-то, когда вас пытаются стряхнуть
- Вы пытаетесь прыгнуть на большое расстояние
- Вы пытаетесь плыть или оставаться на плаву в бурных водах, во время шторма или среди зарослей водорослей. Другое существо может попытаться толкнуть или затянуть вас под воду, или как-то иным способом помешать вашему плаванию.

Прочие проверки Силы. Мастер может призвать к проверке Силы, если вы пытаетесь сделать что-то из следующего:

- Попытка открыть застрявшую, запертую или заложенную на засов дверь
- Попытка вырваться из оков
- Попытка протиснуться по узкому туннелю
- Попытка удержаться за спидер, не отцепившись от него во время движения
- Опрокидывание статуи
- Попытка удержать валун от падения

Блеф/обман

Проверка навыка определяет, можете ли вы намеренно утаить правду, хоть речами, хоть действиями. Такой обман охватывает всё, от направления других по неверному следу и двусмысленных речей до рассказывания откровенной лжи. Может применяться при отвлечении охраны, обмане торговцев, зарабатывании денег азартными играми, маскировке под других, отводе чужих подозрений ложными утверждениями и сохранении спокойного лица при рассказывании чудовищной лжи. Так-же используется в бою при попытке сделать финт.

Взлом

Проверка навыка определяет может ли персонаж получить доступ к закрытым помещениям/предметам (взлом электронных/механических замков) или к компьютерным системам.

Ловушки

Проверка навыка определяет способность персонажа находить, обходить, обезвреживать и устанавливать ловушки. Ловушки могут быть весьма разнообразны, начиная от мин и растяжек, и заканчивая нажимными пластинами и сложными охранными системами реагирующими на движение.

Внимательность (отслеживание/прислушивание/обыск)

Проверка навыка позволяет вам увидеть, услышать или как-то иначе заметить присутствие чего-либо. Она измеряет вашу готовность к новым событиям и остроту ваших чувств. Например, вы можете подслушать разговор под дверью, подсмотреть в окно или услышать хищников, крадущихся по лесу. Или вы можете попытаться заметить что-то, что скрыто или легко можно пропустить, будь то враги, лежащие в засаде у дороги, либо спрятанная потайная дверь в развалинах древнего строения.

Дипломатия

Применяя этот навык, вы можете расположить к себе управляющего, чтобы он пропустил вас к канцлеру; установить перемирие между враждующими племенами варваров, или уговорить бандитов, чтобы они отпустили вас к вашим друзьям, а не выбросили ваши останки в канализацию. Дипломатия подразумевает под собой этикет, изящные манеры, такт, хитрость, и правильный ход слов. Опытный персонаж знаком с формальными и неформальными правилами поведения, общественными принципами, правильным обращением, и так далее. Этот навык отображает вашу способность и умение произвести правильное впечатление о вас, эффективной нейтрализации отвратительного впечатления и попыток вашего влияния на других.

Езда верхом (транспорт/животные)

Этот навык определяет насколько вы опытны в управлении наземным транспортом и ездовыми видами животных. Персонаж, с высоким уровнем навыка например может принимать участие в высокоскоростных гонках или погоне на скорости 300км/час среди леса или скал.

Запугивание

Этот навык вы можете использовать, чтобы осадить громилу, или заставить пленного выложить необходимую вам информацию. Запугивание включает в себя словесные угрозы, и определённые телодвижения.

Концентрация

Вы проходите проверку Концентрации при попадании в неблагоприятные условия, и в это же время пытаетесь выполнить действие, которое требует от вас всего внимания (например, переноса повреждение, попадание способности противника, препятствующие активации условия погоды и тому подобное). Такие действия включают в себя активацию способностей, концентрацию на сактивированной способности, нацеливании способности, использовании способности класса, или использование навыка, который провоцирует благоприятную атаку. В целом, если действие обычно не провоцирует благоприятной атаки, то вам не нужно проходить проверки Концентрации, для того чтобы не быть отвлеченным.

Ловкость / Высвобождение

Проверка навыка определяет широкий спектр возможностей:

- Украсть или подкинуть что-то у рядом стоящего человека.
- Незаметно что-то спрятать на собственном теле.
- Мухлеж во время азартных игр.
- Способность освободиться от пут, наручников и пр. условий ограничивающих свободу персонажа.

Распознавание (оценка и расшифровка)

Используя этот навык вы способны определять потенциальную ценность предметов, а так-же расшифровать надпись, написанную на непонятном языке, или послание в замысловатой или древней форме.

Первая помощь

Используя этот навык, вы можете предотвратить смерть, тяжело раненного друга, помочь другим быстрее восстановится от ранений, помочь другу выстоять перед смертельным воздействием яда животного, или противостоять болезни.

- Первая помощь, обычно подразумевает под собой, спасение умирающего. Если у персонажа отрицательный показатель хит-поинтов, или идёт потеря хит-поинтов (1 в раунд, 1 в час и 1 в день), вы способны стабилизировать его состояние. Персонаж не восстанавливает хит-поинты, но прекращает их терять.
- Длительный Уход: Это обозначает, что вы ухаживаете за ранами потерпевшего день и более. Оказание длительного ухода, считается как лёгкая активность для лечащего. Для себя, вы не можете оказывать длительный уход.
- Лечение Отравления: Это означает уход за персонажем, перенёсшим на себе воздействие ядов, и которому угрожают более серьёзные последствия от поражения ядом (или подобному эффекту). Каждый раз, когда персонаж проходит спасбросок против ядов, вам необходимо пройти проверку Лечения. Отравленный персонаж использует ваш результат проверки Лечения, если она выше, чем его проверка спасброска.
- Лечение Заболевания: Это означает, что вы выполняете уход за заболевшим персонажем. Каждый раз, когда персонаж проходит спасбросок против эффектов болезни, вам необходимо пройти проверку Лечения. Больной персонаж использует ваш результат проверки Лечения, если она выше, чем его проверка спасброска.

Приручение животных

Используя этот навык вы можете выдрессировать дикого Варакила или Таун-Тауна, чтобы он например стал ездовым животным, либо попытаться нейтрализовать агрессию хищника, который на вас нападает.

Сбор информации

Этот навык применяется для налаживания контактов в какой-то территории, нахождения местных слухов, поверий, или сбора воедино разрозненной информации.

Скрытность / бесшумное передвижение

Навык определяет насколько персонаж может скрытно и бесшумно передвигаться и быть незаметным.

Маскировка

Используя этот навык, вы способны изменить свою внешность и имитировать свое поведение свойственное тому существу, под которое вы замаскировались.

Чувство мотива

Вы можете применять этот навык, чтобы определить обманывают вас или нет, понять скрытые послания в общении, или почувствовать, что кто-то магически на вас влияет. Этот навык представляет собой восприимчивость к пониманию языка жестов, манер, особенностей разговора других. Так-же навык используется при встречной проверке против обмана, дипломатии или финта.

Знание (только тренированное)

Знание фактически отображает число нескольких несвязанных навыков. Знание представляет собой воплощение познаний, возможно академических, и даже научных дисциплин. Помимо стандартных ветвей обучения. С согласия МП, вы способны изобретать новые ответвления знаний. Ответ на вопрос, в той области, в которой у вас есть знания КС 10 (для относительно лёгких вопросов), 15 (для основных), или от 20 (для очень серьёзных вопросов).

- Военное дело: вы разбираетесь в введении военных действий, тактических ходах, планировании каких-либо военных операций.
- Сила: вы разбираетесь в теоретических познаниях Силы, так-же используется для определения каких-либо эффектов или явлений и для активации артефактов силы.
- Технологии: вы разбираетесь в технологиях (например устройство гипер-двигателя), технологических эффектах и явлениях. Так-же определяет ваши возможности по определению и устранению неполадок в работе некоторых устройств и используется для активации технологических модулей.
- Природа: растения и животные, различные биомы и навыки выживания в природе.
- История: расстановка политических сил, конфликтов и основных управляющих сил, может использоваться для анализа текущих событий и грядущих возможных событий на основе исторических прецедентов.
- Планеты и население: обитатели миров, легенды, законы и традиции, конкретные управляющие фракции. Может использоваться для анализа текущих событий и определения первоисточника этих событий.

Крафт:

Навыки крафта сфокусированны на создании каких-либо предметов:

- Создание взрывчатки: вы можете создавать и модернизировать гранаты, мины и другие типы взрывных устройств. В зависимости от уровня ранга персонаж может создавать как гранаты с более высоким КС и эффектами, так и сложные взрывные устройства, которые в состоянии стереть в пыль целый город.
- Создание брони: вы можете создавать, модернизировать и ремонтировать броню.
- Создание оружия: вы можете создавать, модернизировать и ремонтировать оружие.
- Биохимия: вы можете создавать биохимические субстанции.
- Создание дроидов: вы можете создавать, модернизировать и ремонтировать дроидов (см. описание Дроид-помощник в классе инженер). Вместо очков апгрейда созданный дроид получает "слоты улучшения" (1 слот улучшения равен 1 очку апгрейда), максимальное количество этих слотов равняется "1/2 уровня дроида + мод. интеллекта крафтера". В эти слоты можно так-же устанавливать апгрейды из списка дроида-помощника, стоимость 1 слота составляет 1000 кредитов. Дроид должен соответствовать преквизитам апгрейда.

Для создания какого-либо предмета Мастер определяет:

- Сложность его создания
- Стоимость материалов и оборудования
- Количество времени, которое потребуется для выполнения крафта

Успех или провал крафта определяется сравнением усредненного показателя проверки навыка в течении времени (количество дней), которое потребуется на крафт с КС крафта.

Пример:

Улучшение Брони (3 дня, КС 20)

Разведчик 5-го уровня имеет ранг крафта брони равный 5, +4 показатель интеллекта.

Проверка (ранг + мод. хар-ки + D20).

Первый день - результат 19;

Второй день - результат 23;

Третий день - результат 20;

Усредненный показатель проверки равен 20 ($19 + 23 + 20 = 20,6$ с округлением в меньшую сторону), значит разведчик успешно улучшил броню.

- В случае крафта обычных предметов (без дополнительных эффектов инженерных способностей или способностей силы) расходуются только материальные компоненты.
- Провал крафта обычных предметов означает, что персонаж теряет материальные компоненты.
- Провал при крафте необычных предметов означает, что персонаж теряет материальные компоненты и опыт, а также предмет, которому он пытался придать дополнительные свойства ломается.

Крафт необычных предметов

Создание необычного предмета подразумевает добавление какому-либо предмету (например броня, оружие, кольцо и т.д.) дополнительных свойств (например Роба Джедая, которая дает носителю бонус к харизме, или броня разведчика, которая начинает "мерцать" при активации).

- При крафте необычных предметов (артефакт силы или технических модуль), помимо материальных компонентов персонаж тратит свой опыт в размере 1/4 от стоимости в кредитах.

Создание артефактов силы

- Используется для добавления к предмету способности или свойства силы.

Создание технологического модуля

- Используется для добавления к предмету инженерной способности или технического свойства.

Базовый расчет крафта необычных предметов

Уровень способности	КС крафта	Стоимость, кредитов	Стоимость, опыт	Кол-во дней
0 круг	20	2000	500	2
1 круг	25	4000	1000	4
2 круг	30	8000	2000	8
3 круг	35	12000	3000	12
4 круг	40	18000	4500	18
5 круг	45	25000	6250	25
6 круг	50	34000	8500	34
7 круг	55	48000	12000	48
8 круг	60	60000	15000	60
9 круг	65	80000	20000	80

Условия активации и ограничения описываются крафтером, в зависимости от условий и эффектов расчет может меняться.

Ремонт предметов

- Ремонт обычных предметов: стоимость материалов составляет 1/5 от стоимости крафта предмета, КС как при создании предмета, количество дней 1/5 от требуемого для крафта (но не менее одного дня).
- Ремонт необычных предметов: стоимость материалов составляет 1/2 от стоимости крафта предмета, КС как при создании предмета, количество дней 1/2 от требуемого для крафта (но не менее одного дня).

Способности

- **Основное**
- Для применения способностей силы используется Харизма, для инженерных способностей используется Интеллект (если не сказано иное). Для того, чтобы использовать способности, персонаж должен обладать достаточным показателем основной характеристики и иметь классовый доступ к кругу.
- **Спасбросок**
- Сложность спасброска от способности рассчитывается по формуле (**10 + уровень потраченной ячейки + мод.характеристики кастера** (если не сказано иное)).
- **Уровень кастера**
- У каждого класса с помимо уровня в классе имеется уровень кастера. Данный уровень отображает то, насколько мощными могут быть способности у форсюзера или инженера на текущем уровне персонажа. Например персонаж Консул 5-го уровня будет иметь 5-ый уровень кастера и сможет применить способность "шокирующее прикосновение" с уроном 5D6, в то время как у персонажа Стража 5-го уровня будет всего лишь 1-ый уровень кастера и эта же способность будет наносить только 1D6 урона. При мультиклассировании уровни кастера не складываются.

Зависимость доступных кругов от значения характеристики

Значение характеристики	Максимально доступный круг способностей
<10	-
10	0 круг
11	1 круг
12	2 круг
13	3 круг
14	4 круг
15	5 круг
16	6 круг
17	7 круг
18	8 круг
19	9 круг

Бонусные способности

Количество ячеек бонусных способностей в зависимости от показателя модификатора основной характеристики. Персонаж получает эти ячейки в дополнение к имеющимся у него от класса.

Мод. Характеристики	0 круг	1 круг	2 круг	3 круг	4 круг	5 круг	6 круг	7 круг	8 круг	9 круг
0	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
+1	1	—	—	—	—	—	—	—	—	—
+2	1	1	—	—	—	—	—	—	—	—
+3	1	1	1	—	—	—	—	—	—	—
+4	1	1	1	1	—	—	—	—	—	—
+5	2	1	1	1	1	—	—	—	—	—
+6	2	2	1	1	1	1	—	—	—	—
+7	2	2	2	1	1	1	1	—	—	—
+8	2	2	2	2	1	1	1	1	—	—
+9	3	2	2	2	2	1	1	1	1	—
+10	3	3	2	2	2	2	1	1	1	1
+11	3	3	3	2	2	2	2	1	1	1
+12	3	3	3	3	2	2	2	2	1	1
+13	4	3	3	3	3	2	2	2	2	1

и т.д.

Способности силы

Список по кругам

- Н - нейтральная; Т - темная; С - светлая;

0 Круг

- Н Благословение силы
- Н Бросок светового меча
- Н Вспышка
- Н Добровольное отсечение от силы
- Н Идентификация
- Н Истинный Удар
- Н Обнаружение силы
- Н Призрачный звук
- Н Толчок силы
- Н Ускоренное Отступление
- Н Устойчивость
- Н Щит Силы
- Н Энтропический Щит
- С Лечение мелких ранений
- С Ощитить Других
- Т Высасывание мелкое
- Т Причинение мелких ранений
- Т Удушение силой

1 Круг

- Н Доспех силы
- Н Защита от тьмы
- Н Камуфляж силы (Невидимость)
- Н Неопределимая сила
- Н Очаровать Персону
- Н Смертовзгляд
- Н Темновидение
- Н Тишина
- Н Чтение Мыслей
- С Лечение Лёгких Ранений
- С Снять Страх
- С Успокоить Эмоции
- Т Высасывание легкое
- Т Команда
- Т Наслать Страх
- Т Ослабление
- Т Причинить боль
- Т Причинить Легкие Ранения
- Т Чума
- Т Шокирующее Прикосновение

2 Круг

- Н Выносливость
- Н Грация
- Н Защита от Энергии
- Н Предвестие
- Н Сила
- Н Снять Паралич
- Н Удержание Персоны
- Н Устойчивость к урону
- С Восстановление, Ограниченное
- С Зона Правды
- С Лечение Средних Ранений
- С Осветить
- С Помощь
- Т Идиотизм
- Т Молния силы
- Т Осквернить
- Т Причинить Средние Ранения
- Т Смертельный Звон
- Т Среднее высасывание жизни
- Т Электрический шар

3 Круг

- Н Великолепие
- Н Героизм
- Н Замедление
- Н Мудрость
- Н Ускорение
- Н Хитрость
- С Лечение Серьёзных Ранений
- Т Высасывание серьезное
- Т Принуждение
- Т Причинить Серьёзные Ранения
- Т Проклятие Темной Стороны
- Т Шаровая молния
- Т Ярость

4 Круг

- Н Иммунность к Силе
- Н Крик силы
- Н Распознать Ложь
- С Восстановление
- С Лечение Критических Ранений
- Т Критическое высасывание
- Т Покорение, Ограниченное
- Т Причинить Критические Ранения
- Т Яд

Список по кругам

- Н - нейтральная; Т - темная; С - светлая;

5 Круг

- Н Великолепие, Массовое
- Н Выносливость, Массовая
- Н Грация, Массовая
- Н Мудрость, Массовая
- Н Сила, Массовая
- Н Хитрость, Массовая
- С Лечение Легких Ранений, Массовое
- Т Доминирование над Персоной
- Т Команда, Массовая
- Т Конус Молний
- Т Причинить Легкие Ранения, Массовые
- Т Слабоумие
- Т Убийца Фантом
- Т Уничтожить Живое
- Т Ущерб

6 Круг

- Н Героизм, Увеличенный
- С Излечение
- С Лечение Средних Ранений, Массовое
- Т Круг Смерти
- Т Принуждение, Массовое
- Т Причинить Средние Ранения, Массовые
- Т Стена Молний
- Т Цепь Молний

7 Круг

- Н Контроль Погоды
- Н Удержание Персоны, Массовое
- Н Чистый Разум
- С Лечение Серьезных Ранений, Массовое
- Т Дезинтегрирующая молния
- Т Массовое удушение силой
- Т Причинить Серьезные Ранения, Массовые
- Т Шторм молний

8 Круг

- Н Блокирование силы
- Н Землетрясение
- Н Проекция силы
- Н Смена фазы: бестелесность
- Н Устойчивость к Силе
- С Лечение Критических Ранений, Массовое
- Т Вопль Баньши
- Т Каскад
- Т Причинить Критические Ранения, Массовые

9 Круг

- Н Остановка Времени
- Н Подавление силы
- Н/С/Т Чудо силы
- Т Импульзия
- Т Перенести жизнь
- Т Принудительное отсечение от силы



о круг

Н Благословение силы

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: 15 м
- Зона Поражения: Кастер и все союзники в пределах 15 м, зона вокруг кастера
- Длительность: 1 минута/уровень кастера

Благословение наполняет ваших союзников мужеством. Каждый союзник получает бонус морали +1 ко всем броскам атаки и спасброскам против эффектов страха.

Н Бросок светового меча

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: 18 м
- Цель: 1 противник/количество атак

Используя силу вы бросаете свой световой меч в противника (+1 противник за каждую доступную атаку) и наносите ей урон равный показателю урона оружия без мод.силы. Бросок атаки проводится как для стрелковой атаки.

Н Вспышка

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)
- Эффект: вспышка яркого света
- Спасбросок: Стойкость нейтрализует

Эта способность создает поток света. Если вы направляете свет струей прямо в одно существо, это существо получает штраф -1 к броскам атаки на 1 минуту до тех пор, пока не пройдет успешную проверку Стойкости. Слепые существа, а также те, которые уже были ошарашены, не поражаются эффектом вспышки.

Н Добровольное отсечение от силы

- Время Активации: длительная восьмичасовая медитация
- Диапазон: лично
- Цель: лично
- Длительность: 3D12 месяцев
- Спасбросок: Воля нейтрализует (только у павших)

Форс-юзер полностью отсекает себя от силы и полностью теряет возможность каким-либо способом взаимодействовать с силой (классовые способности основанные на силе и способности) на 3D12 месяцев (до 3 лет).

Н Идентификация

- Время Активации: 1 час
- Цель: Касаемый объект

Способность распознает все силовые свойства одного артефакта силы, включая как активировать его функции (если есть), и как много зарядов осталось (если они ещё остались).

Н Истинный Удар

- Время активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: Лично

Вы временно получаете возможность проникнуть в будущее и интуитивно подействовать на вашу атаку в следующем раунде. Ваш один следующий бросок атаки (если он совершается до конца следующего раунда), получает бонус к атаке +20. Кроме того, вы не подвергаетесь, вероятности промаха по выбранной вами цели, который распространяется на атакующих укрытую цель.

Н Обнаружение силы

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: 18 м
- Цель: Конусообразное излучение

Вы обнаруживаете силу. Информация, которую вы получаете, зависит от того, насколько долго вы наблюдали за определенной областью или субъектом.

1-ый раунд: Присутствие или отсутствие ауры силы.

2-ой раунд: Число аур силы в зоне поражения, и наиболее мощную ауру из присутствующих.

3-й раунд: Силу и местонахождение каждой из аур.

Если предметы или существа в пределах вашего поля зрения, вы можете пройти проверку навыка Знание Силы для определения присутствующих эффектов. (Проводится одна проверка на одну ауру; КС 15+уровень способности, или 15+половина уровня кастера для эффекта не связанного с способностью).

Н Призрачный звук

- Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2уровня)
- Цель: Иллюзорные звуки
- Длительность: Один день/уровень кастера или пока не выпущено
- Спасбросок: Воля создаёт неверие

Призрачный звук позволяет вам создавать серию повышающихся в силе, удаляющихся, приближающихся или остающихся на месте звуков. Вы выбираете при активации призрачного звука, какой тип звуков появится, затем его изменить нельзя.

Н Толчок силы

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: 9 м
- Цель: 1 субъект
- Спасбросок: воля нейтрализует

Используя силу вы отталкиваете противника на 1.5м за 1 уровень кастера и наносите 1D2+уровень кастера урона.

о круг

Н Ускоренное Отступление

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: Лично
- Длительность: 1 мин./уровень кастера

Эта способность повышает вашу базовую наземную скорость на 9 метров.

Н Устойчивость

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Цель: Касаемое существо
- Длительность: 1 мин.

Вы наделяете субъект энергией, которая защищает его от вреда, придавая ему +1 бонус устойчивости к спасброскам.

Н Щит Силы

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: Касание
- Цель: Касаемое существо
- Длительность: 1 мин./уровень

+2 бонус отклонения к АС, с увеличением на один за каждые шесть уровней кастера (максимум бонус отклонения может быть равен +5)

Н Энтропический Щит

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: Касание
- Длительность: 1 мин./уровень кастера

Поле силы отражает стрелковые атаки (е стрелковых атак 20% шанс промаха по цели). Атакующий должен провести бросок атаки (включая молнии и т.п.).

С Лечение мелких ранений

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: 18 метров
- Цель: существо

Используя силу, вы направляете в существо канал вашей позитивной энергии, которая излечивает 1D3 пунктов повреждений.

С Ощитить Других

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)
- Цель: Одно существо
- Длительность: 1 час/уровень кастера

Субъект получает +1 бонус отклонения к своему АС и +1 бонус устойчивости ко всем спасброскам. Кроме того, цель получает лишь половину повреждений от всех ранений и атак которые причиняют повреждение хит-поинтов цели. Та часть повреждений, которая была игнорирована опекаемым субъектом, переходит на кастера.

Т Высасывание мелкое

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: 9 метров
- Цель: существо
- Спасбросок: Воля нейтрализует
- Отражение: да

С помощью силы вы вытягиваете (наносите повреждение) 1D4 здоровья существа и лечите себя на показатель нанесенных повреждений.

Т Причинение мелких ранений

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: 9 метров
- Цель: существо
- Спасбросок: Воля нейтрализует
- Отражение: да

Вы излучаете негативную энергию, которая наносит 1D6 повреждений.

Т Удушение силой

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: 30 м
- Зона Поражения: Существо
- Длительность: 1 раунд за уровень кастера
- Спасбросок: Воля нейтрализует

Существо зависает в воздухе на количество раундов равное уровню кастера (максимум 10) и каждый раунд пока находится под действием способности получает 1 урона за каждый уровень кастера (максимум 10). Способность не действует на существ, у которых отсутствует дыхательная система (хотя они и могут быть обездвижены).

1 круг

Н Доспех силы

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Цель: Касаемое существо
- Длительность: 1 час/уровень кастера

Невидимый, но осязаемый энергетический щит окружает субъекта при активации доспеха силы, дарует ему +4 бонус к АС. В отличие от обычных доспехов, силовой не причиняют штрафов АС и снижение скорости.

Н Защита от тьмы

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Цель: Касаемое существо или на себя
- Длительность: 1 мин./уровень кастера

Способность охраняет существо от атак силой, ментального контроля. Оно создает барьер вокруг субъекта расстоянием 0,3 метра. Барьер движется с субъектом и обладает двумя важными эффектами.

Первый: Субъект получает +2 бонус отклонения к АС и +2 бонус устойчивости к спасброскам. Оба бонуса действуют против атак темных существ и производимых ими эффектов.

Второй: Этот барьер блокирует попытку обладать защищенным существом, или осуществления ментального контроля над существом (включая очаровывающие эффекты внушения и сил, которые дают кастеру контроль над субъектом, например, доминирование над персоной).

Защита не предотвращает эффекты, нацеленные на существо, но устраняет эффект на время длительности способности. Если защита от тьмы заканчивается раньше, чем эффекты ментального контроля, то контролирующий может снова подчинить себе контролируемое существо.

Н Камуфляж силы (Невидимость)

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Цель: Лично
- Длительность: 1 минута/уровень кастера

Кастер невидим на протяжении 1 мин./уровень кастера, или пока не взаимодействует с чем-либо.

Н Неопределимая сила

- Время активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)
- Цель: Одно существо или объект
- Длительность: 24 часа

Это способность защищает от определения любыми формами способностей мировоззрение и С/Т стороны силы выбранного существа или объекта.

Н Очаровать Персону (это не те дроиды, которых вы ищите)

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: Ближний (7,5 м +1,5 м/2 ур.)
- Цель: Одно гуманоидное существо
- Длительность: 1 час/уровень кастера
- Спасбросок: Воля Нейтрализует

Эта сила заставляет любое разумное существо относиться к вам как к своему лучшему другу и союзнику (при условии, что ваше отношение тоже будет оставаться дружественным). Если существо уже было атаковано вами или вашими союзниками, то оно проводит спасбросок с преимуществом.

Н Смертовзгляд

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: 9 м Зона: Конусообразное излучение
- Длительность: 10 мин./уровень кастера
- Спасброски: Нет

Показывает насколько сильно ранены субъекты в пределах 9 м.

Н Темновидение

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Цель: лично
- Длительность: 1 час/уровень кастера

Вы можете видеть до 18м. от себя в полной темноте.

Н Тишина

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: Дальний (120 м+12 м/ур.)
- Зона: Излучение в радиусе 6 м с центром на выбранном существе, объекте или точке
- Длительность: 1 мин./уровень кастера
- Спасбросок: Воля нейтрализует;

Нейтрализует звук в зоне с радиусом 4,5 м.

Н Чтение Мыслей

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: 18 м
- Длительность: Концентрация, от 1 мин./уровень кастера
- Спасброски: Воля нейтрализует

Вы можете определять поверхностные мысли. Количество информации, которую вы получаете при изучении определенного существа, зависит от количества времени, которое вы на это потратите:

1-й Раунд: Наличие или отсутствие мыслей.

2-й Раунд: Количество мыслящих разумов и уровень Интеллекта у каждого из них.

Если наибольший уровень параметра Интеллект равен 26 или более (или хотя бы на 10 пунктов превышает ваш собственный показатель Интеллекта), то вы будете ошеломлены на один раунд, а способность будет завершена. Это сила не даст вам возможности определить местоположение мыслящих разумов, если вы не видите их обладателей.

1 круг

С Лечение Лёгких Ранений

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: 18 метров
- Цель: существо

Излечивает 1D8+1/уровень кастера повреждений (макс. +5).

С Снять Страх: +4 к спас-броскам против страха; +1/четыре уровня.

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)
- Цель: Одно существо, +1 дополнительно за каждые 4 уровня кастера
- Длительность: 10 мин.

Вы вселяете мужество в субъекта, наделяя его +4 бонусом морали против эффектов страха на 10 минут. Если субъект уже под эффектом страха, то когда применяется сила, эффект подавляется на время длительности этой способности.

С Успокоить Эмоции

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: Средний (30 м+3 м/ур.)
- Цели: Существа в излучении с радиусом 6 м
- Длительность: Концентрация, более 1 раунда/уровень кастера
- Спасбросок: Воля нейтрализует

Эта способность успокаивает 1D6/уровень кастера возбужденных существ. Вы не имеете контроля над этими существами, но успокоить эмоции способно остановить рассвирепевших существ. Существа, находящиеся под эффектом силы не способны выполнять жестокие действия (хотя они способны защищать себя).

Т Высасывание легкое

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: 9 метров
- Цель: существо
- Спасбросок: Воля нейтрализует
- Отражение: да

С помощью силы вы вытягиваете (наносите повреждение) 1d10+1/уровень кастера здоровья (макс. +5) существа и лечите себя на показатель нанесенных повреждений.

Т Команда

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)
- Цель: Одно живое существо
- Длительность: 1 раунд
- Спасброски: Воля Нейтрализует
- Отражение: да

Один субъект подчиняется однословным командам на протяжении 1 раунда. Команды, которые вы можете использовать, описаны ниже.

- Приблизиться: На время своего хода, субъект движется к вам, подчиняясь вашему приказу, настолько быстро и открыто, насколько это возможно за один раунд. Существо может не предпринимать никаких действий, но все равно будет продолжать двигаться и как обычно провоцировать благоприятные атаки противника своим перемещением.
- Бросить: На время своего хода субъект будет ронять все, что окажется у него в руках и кроме того он не будет иметь возможность поднять упавшие предметы до конца своего следующего хода.
- Упасть: Во время своего хода, субъект упадет на землю и будет лежать там в течении 1 раунда. Находясь на земле, он может предпринимать любые действия, однако терпит при этом соответствующие штрафы.
- Убегать: Во время своего хода, субъект будет двигаться в противоположном от вас направлении так быстро насколько это вообще возможно за 1 раунд. Существо может не предпринимать никаких действий, но все равно будет продолжать двигаться и как обычно провоцировать благоприятные атаки противника своим перемещением.
- Остановиться: Субъект стоит на месте в течение 1 раунда. Он не может принимать никакие действия, но и не принимается беспомощным.

Если субъект не может выполнить вашу команду в своем следующем ходе, то способность автоматически терпит неудачу.

Т Наслать Страх

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)
- Цель: Одно живое существо с 5 или меньше КХП
- Длительность: 1D4 раунда
- Спасбросок: Воля частично

Существо, находящееся под воздействием силы очень испуганно и убегает в течение 1D4 раундов. Если субъект успешно прошел спасбросок Воли, то оно всего лишь шокировано на 1 раунд. Существа с 6 или более КХП иммунны к эффектам этой способности.

1 круг

Т Ослабление

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: Касание
- Длительность: 1 минута/уровень кастера
- Спасбросок: Стойкость нейтрализует

Вы должны провести успешную касательную атаку, чтобы поразить цель. Субъект переносит штраф к Силе 1D6+1 за 2 уровня кастера (максимум 1D6+5). Сила субъекта не может упасть ниже 1.

Т Причинить боль

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: Ближний (7,5 м+ 1,5 м/2 ур.)
- Цель: Одно существо; с
- Длительность: 1 раунд/уровень кастера
- Спасбросок: Воля нейтрализует
- Отражение: да

Способность вызывает приступ ужасающей боли у цели заставляя ее кататься по полу. Субъект теряет свои действия на 1 раунд/уровень кастера. В таком состоянии субъект не может предпринимать никаких действий, но не принимается беспомощным. Существа с отсутствующей нервной системой иммунны к этой способности.

Т Причинить Легкие Ранения

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: 9 метров
- Цель: существо
- Спасбросок: Воля нейтрализует
- Отражение: да

Причиняет 2d8+1/уровень кастера повреждений (макс. +5).

Т Чума

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: 15 м
- Зона Поражения: Все враги в пределах 15 м
- Длительность: 1 минута/уровень кастера
- Спасбросок: Воля нейтрализует

Чума наполняет чувством страха и нерешительности ваших врагов. Каждое существо находящиеся под эффектом силы получает штраф –1 к броскам атаки и штраф –1 к спасброскам против эффектов страха.

Т Шокирующее Прикосновение

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: Касание
- Цель: Касаемое существо или объект

Ваша рукопашная касательная атака наносит 1D6 пунктов повреждений электричеством за уровень кастера (макс. 5). Совершая удар вы получаете +3 к вашему броску атаки, если цель облачена в металлический доспех (или создана из металла, несет большое количество металла и тому подобное).

2 круг

Н Выносливость

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Цель: Касаемое существо
- Длительность: 1 минута/уровень кастера

Субъект получает +4 Тело на 1 мин/уровень кастера.

Н Грация

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Цели: Касаемое существо
- Длительность: 1 минута/уровень кастера

Субъект получает +4 Ловк на 1 мин./уровень кастера.

Н Защита от Энергии

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Цель: Касаемое существо
- Длительность: 10 мин./уровень кастера или до разряджения

Защита от энергии дает временный иммунитет к типу энергии, выбранной вами при активации (кислота, холод, электричество, огонь, звук). Когда способность поглощает 12 повреждений/ уровень кастера от энергии (максимум 120 повреждений на 10-м уровне), оно разряжается.

Н Предвестие

- Время Активации: 1 минута
- Диапазон: Лично

Предвестие способно сообщить вам, какой результат хороший или плохой, даст ваше запланированное действие в скором будущем. К примеру, если персонаж решил использовать таинственный артефакт, предвестие может определить хорошая ли это идея. Базовый шанс получения определенного ответа составляет 70%+1% за уровень, до максимум 90%; МП делает этот бросок в тайне от игроков. МП может решить, что действие очень простое и искреннее и поэтому автоматически принимается успешный результат, или оно такое неясное, и он может решить, что нет шансов на успех производя это действие. Если предвестие успешное, то вы получаете один из четырех ответов:

- “Благополучный” (если действие может принести хороший результат).
- “Плохой” (для неблагоприятных результатов).
- “Благополучный и плохой” (для обоих).
- “Никакой” (для действия которое не имеет хорошего или плохого результата).

Если способность проваливается, вы не получаете ответ на свой вопрос. Кастер, который не получил результата, не может сказать был ли этот результат провалом или удачным активированием силы. Предвестие видит события будущего лишь в течение полу часа, поэтому все события, которые произошли после этого промежутка времени, не воспринимаются предвестием. Поэтому, вы можете не достичь долговременного результата запланированного действия.

Все предвестия активируемые одной и той же персоной, спрашивая ответ на тот же вопрос, дают тот же результат, который кастер получил при первой активации предвестия.

Н Сила

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Цель: Касаемое существо
- Длительность: 1 минута/уровень кастера

Субъект получает +4 Силы на 1 мин/уровень кастера кастера.

Н Снять Паралич

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)
- Цель: До 4-х существ на расстоянии друг от друга не больше 9 м
- Длительность: Мгновенно

Вы освобождаете одно или более существ от эффектов любого временного паралича или подобной силы, включая удушье силой или способность замедление. Если сила активируется на одно существо, паралич нейтрализуется. Если на двоих, каждый получает дополнительный спасбросок с +4 бонусом устойчивости против эффекта, которым поражено. Если на троих или четверых, каждый получает дополнительный спасбросок с +2 бонусом устойчивости.

Н Удержание Персоны

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: Средний (30м.+3м./ур.)
- Цель: 1 гуманоидное существо.
- Длительность: 1 раунд/уровень кастера
- Спасбросок: Воля нейтрализует
- Отражение: да

Делает одну персону беззащитной на протяжении 1 раунд/уровень кастера. Субъект становится парализованным и застывшим на месте. Он остается в сознании и может дышать, но не может выполнять никаких действий, даже говорить. Каждый раунд в свой ход субъект может попытаться сделать новый спасбросок, чтобы освободиться от воздействия силы.

Н Устойчивость к урону

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Цель: Касаемое существо
- Длительность: 10 мин./уровень кастера

Сила наделяет существо ограниченно защитой от повреждений, наносимых одним из типов урона, который вы избираете: бластерный, от светового меча, электричество, огонь, звук. Субъект получает энергетическую устойчивость 10 против энергии избранного типа; это означает, что каждый раз, когда существо подвергается подобному урону, этот урон снижается на 10 пунктов, прежде чем уменьшить хит-поинты существа. Показатель устойчивости к энергии увеличивается до 20 на 7-м уровне и достигает максимума 30 на 11-м уровне.

2 круг

С Восстановление, Ограниченное

- Время Активации: 3 раунда
- Цель: Касаемое существо

Ограниченное восстановление рассеивает эффекты силы, понижающие один из показателей параметра субъекта или восстанавливает 1D4 пункта временного повреждения параметра субъекта.

С Зона Правды

- Время активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)
- Зона: Эманация с радиусом 6 м
- Длительность: 1 мин./уровень кастера
- Спасбросок: Воля нейтрализует

Существа оказавшиеся в или вошедшие зону действия силы могут говорить только правду. Каждое существо, подвергшееся действию эффекта может совершить спасбросок когда сила была активирована, или когда существо впервые пересекло границы области действия эффектов силы. Существа осознают о присутствии этой силы, поэтому они могут избегать ответов на вопросы, на которые они в обычном случае ответили бы неправду, или будут давать уклончивые ответы оставаясь в пределах ограничения рамок правды. Существа, покинувшие зону действия эффектов силы, свободны говорить так, как им вздумается.

С Лечение Средних Ранений

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: 18 метров
- Цель: существо

Излечивает 2D8+1/уровень кастера повреждений (макс. +10).

С Осветить

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)
- Зона: Излучение радиусом 6 м
- Длительность: 2 часа/уровень кастера

Эта сила благословляет область позитивной энергией. Любой адепт ТС вошедший в зону действия силы, получает –2 штраф ко всем броскам атаки, повреждений и спасброскам.

С Помощь

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Цель: Касаемое живое существо
- Длительность: 1 мин./уровень кастера

Помощь дарует +1 бонус морали к броскам атаки и спасброскам против страха, плюс сила дает 1D8 временных хит-поинтов+уровень кастера (максимум 1D8+10 временных хит-поинтов на 10-м уровне кастера).

Т Идиотизм

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: Касание
- Цель: Касаемое существо
- Длительность: 10 мин./уровень кастера
- Спасбросок: Воля нейтрализует
- Отражение: да

Через касание вы поражаете цель при помощи ментальной способности. Ваша успешная рукопашная касательная атака вызывает у цели 1D6 штраф к Интеллекту, Мудрости и Обаянию. Штраф не может снизить ни один из этих параметров ниже 1. Эта способность может привести к тому, что цель утратит возможность творить некоторые или все свои способности, если число необходимого параметра опустится ниже необходимого.

Т Молния силы

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)
- Эффекты: одна или более молний
- Спасбросок: Рефлекс половина

Вы поражаете ваших врагов при помощи молний силы. Вы можете применить одну молнию + одну за четыре уровня кастера после 3-го. Каждая молния требует стрелковой касательной атаки и наносит 4D6 пунктов повреждения электричеством. Молнии могут быть направлены на одну цель или сразу на несколько, однако все они должны быть в пределах 9 м друг от друга. Молнии выстреливают одновременно.

Т Осквернить

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)
- Зона: Излучение радиусом 6 м
- Длительность: 2 часа/уровень кастера

Как осветить, но наоборот.

Т Причинить Средние Ранения

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: 9 метров
- Цель: существо
- Отражение: да
- Спасбросок: Воля нейтрализует

Наносит 3D8+1/уровень кастера повреждений (макс. +10).

2 круг

Т Смертельный Звон

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Цель: Касаемое живое существо
- Спасброски: Воля Нейтрализует

Во время сотворения способности вы прикасаетесь к живому существу с –1 или менее хит-поинтами. Если субъект провалит свой спасбросок, то он умрет, а вы получите 1D8 временных хит-поинтов и +2 бонус к параметру Сила. Кроме того, ваш уровень кастера увеличивается на +1 и соответственно все ваши способности повысят эффекты зависящие от уровня кастера (это особенность хоть и увеличивает ваш уровень кастера, но она не открывает вам доступ к дополнительным способностям). Эффекты длятся в течение 10 минут за каждый КХП жертвы.

Т Среднее высасывание жизни

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: 9 метров
- Цель: существо
- Воля нейтрализует
- Отражение: да

Наносит 2D10+1/уровень кастера повреждений (макс. +10) и передает их кастеру.

Т Электрический шар

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: Средний (30 м+3 м/ур.)
- Эффект: Сфера диаметром в 1,5 м
- Длительность: 1 раунд/уровень
- Спасбросок: Рефлекс нейтрализует

Электрический шар диаметром 1,5 метра движется в указанном направлении со скоростью 9 метров в раунд до тех пор, пока им управляет кастер и наносит 2D6 повреждений, длится 1 раунд/уровень кастера.

3 круг

Н Великолепие

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Цель: Касаемое существо
- Длительность: 1 мин./уровень кастера

+4 бонус к Харизме, добавляет стандартные преимущества к проверкам навыков основанных на Харизме, и при использовании модификатора Харизмы. Не открывает доступ к более высоким кругам, но повышает сложность спасбросков кастера под воздействием этой силы.

Н Героизм

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Цель: Касаемое существо
- Длительность: 10 мин./уровень кастера

Дает +2 бонус к броскам атаки, спасброскам и проверкам навыков.

Н Замедление

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)
- Цель: Одно существо/уровень расстояние между двумя не более 9 м
- Длительность: 1 раунд/уровень кастера
- Спасбросок: Воля нейтрализует
- Отражение: да

Замедленное существо может совершить лишь одно стандартное или действие передвижения в каждый свой ход, но ни в коем случае одновременно и то и другое. Кроме того, оно переносит –1 штраф к броскам атаки, КД, и спасброскам Рефлекса. Замедленное существо перемещается с половиной своей обычной скорости (округляете до следующего 1,5 м разрыва), что также отражается на способности существа прыгать.

Н Мудрость

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Цель: Касаемое существо
- Длительность: 1 минута/уровень

Субъект получает +4 Мудр на 1 мин/уровень кастера.

Н Ускорение

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: Ближний (7,5м.+1,5м./2ур.)
- Цель: 1 существо/уровень кастера, на расстоянии друг от друга не более 9 м
- Длительность: 1 раунд/уровень

При проведении полной атаки ускоренное существо может выполнить еще одну дополнительную атаку с любым оружием, которое держит в руках. Эта атака проводится с использованием полного базового бонуса атаки персонажа + любые модификаторы, соответствующие ситуации.

Н Хитрость

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Цели: Касаемое существо
- Длительность: 1 минута/уровень кастера

Субъект получает +4 Интл на 1 мин./уровень кастера.

С Лечение Серьёзных Ранений

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: 18 метров
- Цель: существо

Излечивает 3D8+1/уровень кастера повреждений (макс. +15).

Т Высасывание серьезное

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: 9 метров
- Цель: существо
- Длительность: Мгновенно
- Спасбросок: Воля нейтрализует
- Отражение: да

Наносит 3D10+1/уровень кастера ХП (макс. +15) и передает их кастеру.

Т Принуждение

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)
- Цель: Одно живое существо
- Длительность: 1 час/уровень кастера или пока не будет завершено
- Спасбросок: Воля нейтрализует

Вы можете повлиять на действия выбранного вами существа путем принуждения (ограничиваясь одним или двумя предложениями). Принуждение должно прозвучать в такой манере, чтобы сделать принуждаемую команду достаточно благоразумной. Просьба ударить себя, бросить себя на острие копья, принести в жертву или совершения другого очевидно вредящего здоровью действия, автоматически нейтрализует эффект силы.

Т Причинить Серьёзные Ранения

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: 9 метров
- Цель: существо
- Спасбросок: Воля нейтрализует
- Отражение: да

Наносит 4D10+1/уровень кастера повреждений (макс. +15).

3 круг

Т Проклятие Темной Стороны

- Цель: Касаемое существо
- Длительность: Постоянно
- Спасбросок: Воля Нейтрализует
- Отражение: да

Во время активации выберите один из эффектов:

- утрата 6 пунктов показателя параметра (минимум 1).
- штраф –4 к броскам атаки, спасброскам, проверкам параметров, и проверкам навыков.
- Каждое действие, существо имеет шанс 50%, что оно сможет нормально подействовать в этом раунде; иначе если оно провалит проверку оно будет бездействовать.

Т Шаровая молния

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: Дальний (12м+12 м/ур кастера)
- Зона: Распространение с 1,5 метровым радиусом
- Длительность: Мгновенно
- Спасбросок: Рефлекс половина

Форс-юзер формирует шаровую молнию, которая наносит 1D6 повреждений/уровень кастера (макс.+10), радиус 1,5 метров и производит касательную стрелковую атаку. Цель должна быть в зоне прямой видимости.

Т Ярость

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: Средний (30 м+3 м/ур.)
- Цель: 1 не сопротивляющееся живое существо/3 уровня кастера, расстояние между двумя не более 9 м или лично
- Длительность: Концентрация+1 раунд/уровень кастера

Каждое существо получает +2 бонус морали к Силе и Телу, +1 бонус морали к спасброскам Воли и –2 штраф к АС.

4 круг

Н Иммуность к Силе

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Цель: Касаемое существо
- Длительность: 10 мин./уровень кастера

Опекаемая цель получает иммунитет к одной способности силы за каждые 4-е уровня кастера. Выбранная сила должна быть не выше 4-го круга. Существо, на которого была применено данная сила, получает полную неуязвимость от заранее выбранной или выбранных способностей.

Н Крик силы

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: 9 м
- Зона: Конусообразный взрыв
- Длительность: Мгновенно
- Спасбросок: Стойкость половина

Наносит повреждения всем существам оказавшимся на пути крика. Любое существо оказавшееся в зоне действия способности становится оглушенным на 2D6 раундов и получает 5D6 пунктов повреждения звуком. Успешный спасбросок нейтрализует оглушение и уменьшает полученные повреждения на половину.

Н Распознать Ложь

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)
- Цели: Одно существо/уровень, между двумя не более 9 м
- Длительность: 1 раунд/уровень кастера
- Спасброски: Воля нейтрализует

Каждый раунд вы, концентрируясь на каком либо одном субъекте, находящемся в радиусе воздействия силы можете узнать, говорит ли субъект намеренно или ненамеренно ложь. Способность не раскрывает саму правду, не раскрывает неточности, или не указывает на уклончивые ответы. Вы можете сконцентрироваться на новой цели в течении каждого нового раунда.

С Восстановление

- Время Активации: 3 раунда.
- Цель: Касаемое существо или лично

Восстанавливает негативные уровни и восстанавливает 1 уровень опыта существа, у которого он был отнят. Уровень восстанавливается, только если время, прошедшее после потери уровня, равно или меньше, чем 1 день/уровень кастера. Восстановление вылечивает все временные потери параметров, а также восстанавливает все навсегда высосанные пункты одного отдельного параметра (по вашему выбору, если высосано более 1-го параметра). Восстановление не поднимает уровни или пункты Телосложения, потерянные в результате смерти.

С Лечение Критических Ранений

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: 18 метров
- Цель: существо

Излечивает 4D8+1/уровень кастера повреждений (макс +20).

Т Критическое высасывание

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: 9 метров
- Цель: существо
- Спасбросок: Воля нейтрализует
- Отражение: да

Наносит 4D10+1/уровень кастера повреждений (макс +20) и передает их кастеру.

Т Покорение, Ограниченное

- Время Активации: 1 раунд
- Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)
- Цель: Одно живое существо с 7 КХП и менее.
- Длительность: Один день/уровень кастера (макс. 20 дней)
- Спасбросок: Воля нейтрализует
- Отражение: да

Вы отдаёте команду существу выполнять какое-либо действие по вашему желанию. У существа должно быть 7 и менее КХП, оно должно ясно понимать вас. Покорением нельзя заставить существо убить себя, или выполнять действия, благодаря которым оно доведёт себя до смерти, но оно может выполнять любые иные виды деятельности. Покоренное существо должно следовать выданным указаниям до тех пор пока действие не выполнено, вне зависимости от того, сколько времени занимает выполнение млм пока способность не рассеется.

Т Причинить Критические Ранения

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: 9 метров
- Цель: существо
- Длительность: Мгновенно
- Спасбросок: Воля нейтрализует
- Отражение: да

Наносит 5D10+1/уровень кастера повреждений (макс +20).

Т Яд

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Цель: Касаемое живое существо
- Длительность: Мгновенно; смотрите текст
- Спасбросок: Воля нейтрализует
- Отражение: да

Используя силу вы удачной касательной атакой немедленно причиняете 1D10 пунктов временной потери Телосложения и еще 1D10 пунктов временной потери Телосложения через 1 минуту. Каждая стадия может быть нейтрализована спасброском воли.

5 круг

Н Великолепие, Массовое

- Время Активации: 1 стандартн. Действ
- Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)

Как Великолепие но 1 субъект/уровень кастера.

Н Выносливость, Массовая

- Время Активации: 1 стандартн. Действ
- Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)

Как Выносливость но 1 субъект/уровень кастера.

Н Грация, Массовая

- Время Активации: 1 стандартн. Действ
- Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)

Как Грация но 1 субъект/уровень кастера.

Н Мудрость, Массовая

- Время Активации: 1 стандартн. Действ
- Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)

Как Мудрость но 1 субъект/уровень кастера.

Н Сила, Массовая

- Время Активации: 1 стандартн. Действ
- Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)

Как Сила но 1 субъект/уровень кастера.

Н Хитрость, Массовая

- Время Активации: 1 стандартн. Действ
- Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)

Как Хитрость но 1 субъект/уровень кастера.

С Лечение Легких Ранений, Массовое

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: Ближний (9 м +1,5 м/2 ур.)
- Цель: Одно существо/уровень кастера каждое, расстояние между двумя не более чем 9 м друг от друга

Излечивает 1D8 повреждение+1/уровень кастера (макс. 5) у нескольких существ.

Т Доминирование над Персоной

- Время Активации: 1 раунд
- Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)
- Цель: Один гуманоид
- Длительность: 1 день/уровень кастера
- Спасбросок: Воля нейтрализует

Вы способны контролировать действия любого гуманоидного существа через телепатическую связь которую вы установили с мозгом субъекта. Если вы и субъект обладаете общим языком, вы можете заставить субъекта выполнить что угодно, но в пределах ограничений его способностей.

Т Команда, Массовая

- Цели: Одно живое существо/уровень кастера, расстояние между двумя не более 9 м
- Длительность: 1 раунд/уровень кастера
- Спасбросок: Воля нейтрализует

Каждое выбранное вами в качестве цели существо, совершает свой спасбросок против силы. Каждое из выбранных вами существ, должно выполнять одну и ту же команду (см.способность Команда).

Т Конус Молний

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: 9 м
- Зона: Конусообразный взрыв
- Длительность: Мгновенно
- Спасброски: Рефлекс половина

Конус молний наносит 1D6/уровень кастера (макс. 15) урона всем в зоне поражения.

Т Причинить Легкие Ранения, Массовые

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)
- Цель: 1 существо за уровень кастера, если несколько, расстояние между двумя не более 9 м
- Спасбросок: Воля нейтрализует
- Отражение: да

Повреждает на 2D8 повреждение+1/уровень кастера (макс. 5) нескольких существ.

Т Слабоумие

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: Средний (30 м+3 м/ур.)
- Цель: Одно существо
- Длительность: Мгновенная
- Спасбросок: Воля нейтрализует
- Отражение: да

Интеллект, Харизма и Мудр субъекта понижается до 1. Субъект остается в таком состоянии до тех пор, пока на него не применят излечение которые снимают эффекты слабоумия. Существо, которое способно применять способности силы, такое как джедаи или ситх, переносят -4 штраф к своим спасброскам.

5 круг

Т Убийца Фантом

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: Средний (30 м+3 м/ур.)
- Цель: Одно живое существо
- Спасбросок: Воля неверие, потом Стойкость частично;

Вы создаете призрачный образ ужасающего существа, которое может представить себе субъект, просто формируя его страхи из подсознания в нечто видимое – это будет кошмар на яву. Фантома убийцу видит только цель, а вы видите только тень. Цель, во-первых, получает спасбросок Воли, чтобы определить, что образ нереальный. Если спасбросок неудачен, призрак прикасается к субъекту и тогда субъект должен пройти спасбросок Стойкости или умереть от страха (0 хп). Если спасбросок Стойкости удачен, субъект переносит 3D6 пунктов повреждения.

Т Уничтожить Живое

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Цель: Касаемое живое существо
- Спасбросок: Стойкость частично

Вы можете убить одно живое существо. Вы должны совершить успешную рукопашную касательную атаку, а субъекту необходимо пройти спасбросок Стойкости, чтобы избежать смерти. Если спасбросок успешен, то цель получает 3D6 + уровень кастера урона.

Т Ущерб

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Цель: Касаемое существо
- Длительность: Мгновенно
- Спасбросок: Воля половина (смотрите текст)
- Отражение: да

Сила атакует субъекта негативной энергией и наносит по 10 пунктов повреждения за уровень кастера (максимум 150 на 15 уровне). Если существо удачно прошло спасбросок, ущерб уменьшается в половину, но не меньше 1.

6 круг

Н Героизм, Увеличенный

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Цель: Касаемое существо
- Длительность: 10 мин./уровень кастера

Сила вдохновляет одно существо на подвиги и великую отвагу в битве. Цель получает +4 бонус морали к броскам атаки, спасброскам и проверкам навыков, иммунитет к эффектам страха и временные хит-поинты количеством=вашему уровню кастера (максимум 20).

С Излечение

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Цель: Касаемое существо

Вылечивает 10 пунктов/уровень кастера повреждений, восстанавливает все повреждения параметров.

С Лечение Средних Ранений, Массовое

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: Ближний (9 м +1,5 м/2 ур.)
- Цель: Одно существо/уровень каждое, расстояние между двумя не более чем 9 м друг от друга

Излечивает 2D8 повреждение+1/уровень кастера (макс.10) у нескольких существ.

Т Круг Смерти

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: Средний (30 м+3 м/ур.)
- Зона: Несколько живых существ попавших в 12 м радиус взрыва
- Длительность: Мгновенно
- Спасброски: Воля нейтрализует, стойкость нейтрализует
- Отражение: да

Сила убивает живых существ с количеством КХП равных 1D4 за уровень кастера (максимум 20D4). Первыми подвергаются эффекту силы существа с наименьшим КХП. Если КХП существ равны, то первым подвергается действию эффектов силы ближайшее к точке образования взрыва. Существа с КХП более 9 не могут быть убиты этой способностью.

Т Принуждение, Массовое

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)
- Цель: Одно живое существо +1/уровень кастера не далее 9м от первого
- Длительность: 1 час/уровень кастера или пока не будет завершено
- Спасбросок: Воля нейтрализует

Вы можете повлиять на действия выбранных вами существ путем принуждения (ограничиваясь одним или двумя предложениями). Так же как и Принуждение, но несколькими существам. Команда для всех должна быть одинаковой.

Т Причинить Средние Ранения, Массовые

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)
- Цель: 1 существо за уровень, если несколько, расстояние между двумя не более 9 м
- Спасбросок: Воля нейтрализует
- Отражение: да

Повреждает на 3D8 повреждение+1/уровень кастера (макс. 10) нескольких существ.

Т Стена Молний

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: Средний (30 м+3 м/ур.)
- Эффект: Стена площадью в 3 м/уровень кастера в длину и 1,5 м/уровень кастера в высоту
- Длительность: 1 раунд/уровень кастера
- Спасбросок: Нет

Появляется видимая стена из молний толщиной 0,6м, блокирует стрелковые атаки. Хотя стена должна быть по форме вертикальной, вы можете придавать ей любую продолжительную форму вдоль поверхности земли. Вполне возможно создать цилиндрические или квадратные стены, которые будут замкнутые по своему периметру. Кастер 5-го уровня может создать стену длиной 15 м и высотой 7,5 м, что достаточно для образования цилиндра с диаметром 4,5м. Причиняет 2d4 повреждений электричеством тем, кто в 1,5 м. от стены, и 1d4 кто в 3 метрах. Прохождение сквозь стену наносит 2d6/уровень кастера повреждений.

Т Цепь Молний

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: Дальний (120 м+12 м/ур/)
- Цели: Одна первичная цель+одна дополнительная цель/уровень кастера (каждая из которой должна находиться в пределах 9 м от предыдущей цели)
- Спасбросок: Рефлекс нейтрализует

1D6 повреждений/уровень кастера; дополнительный заряд/уровень кастера каждый наносит половину повреждений.

7 круг

Н Контроль Погоды

- Время Активации: смотрите текст
- Диапазон: 3,2 км.
- Зона: Круг радиусом в 3,2 км. в центре на вас
- Длительность: 4D12 часов

Вы изменяете погоду в ограниченной области. Для сотворения способности требуется 10 минут плюс еще 10 минут, чтобы проявились его эффекты. Текущее состояние погоды определяется МП.

Н Удержание Персоны, Массовое

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: Средний (30м.+3м./ур.)
- Цель: одно или более гуманоидных существ на расстоянии друг от друга не более 9 м
- Длительность: 1 раунд/уровень кастера
- Спасбросок: Воля нейтрализует

Как и удержание персоны, но на всех в пределах 9 м.: Субъект становится парализованным и застывшим на месте. Он остается в сознании и может дышать, но не может выполнять никаких действий, даже говорить. Каждый раунд в свой ход субъект может попытаться сделать новый спасбросок, чтобы освободиться от способности. Это полнораундовое действие и не провоцирует благоприятную атаку. Летающие существа, когда парализованы, не могут взмахивать крыльями и падают. Плавающие не могут плыть и тонут.

Н Чистый Разум

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: Ближний (7,5м.+1,5м./2 ур/)
- Цель: 1 существо
- Длительность: 24 часа

Субъект иммунен к ментальному воздействию. Эта способность защищает от всех сил, воздействующих на разум.

С Лечение Серьезных Ранений, Массовое

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: Ближний (9 м +1,5 м/2 ур.)
- Цель: Одно существо/уровень каждое, расстояние между двумя не более чем 9 м друг от друга

Излечивает 3D8 повреждений+1/уровень кастера (макс. 15) у нескольких существ.

Т Дезинтегрирующая молния

- Время активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: Средний (30 м+3 м/ур.)
- Эффект: молния
- Длительность: Мгновенно
- Спасброски: рефлекс полностью, Стойкость частично

Заставляет раствориться в небытие одно существо или объект. Для того чтобы попасть, вы должны провести успешную стрелковую атаку.

Любое существо, попавшее под действие молнии, получает 2D6 повреждений за уровень кастера (максимум 40D6). Если под действием силы, какое либо существо будет иметь 0 или менее хит-поинтов, то оно будет дезинтегрировано, и оставит после себя лишь горстку пыли. Если существо или объект пройдут успешный спасбросок Стойкости, то они лишь частично поражены и переносят лишь 5D6 пунктов повреждений.

Т Массовое удушение силой

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: 120м+12 м/ур.
- Цель: одно или более гуманоидных существ на расстоянии друг от друга не более 9 м
- Длительность: 1 раунд/уровень кастера
- Спасбросок: Воля нейтрализует

Существа висят в воздухе (максимум 20 раундов) и каждый раунд пока находятся под действием способности получают по 1D4 урона за каждые 1/2 уровня кастера (максимум 10D4 урона в раунд). Способность не действует на существ, у которых отсутствует дыхательная система. Существа должны быть в зоне видимости кастера.

Т Причинить Серьезные Ранения, Массовые

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)
- Цель: 1 существо за уровень, если несколько, расстояние между двумя не более 9 м
- Спасбросок: Воля нейтрализует
- Отражение: да

Повреждает на 4D10 повреждений+1/уровень кастера (макс. 15) нескольких существ.

Т Шторм молний

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: Дальний (120 м+12 м/ур.)
- Зона: окружность диаметром 12,0 м
- Длительность: 1 полный раунд
- Спасбросок: Рефлекс половина

На протяжении одного раунда в указанную окружность диаметром 12,0 м. повреждений бьют по площади молнии силы и причиняют 3D6 урона/уровень кастера (макс. 30D6) всем в зоне поражения.

8 круг

Н Блокирование силы

- Время Активации: 3 раунда, см. текст
- Диапазон: касательно
- Длительность эффекта: 12 час/уровень кастера
- Спасбросок: воля нейтрализует

Форс-юзер подготавливает способность в течении 3 раундов и проводит касательную атаку. Цель полностью теряет возможность каким-либо способом взаимодействовать с силой (классовые способности основанные на силе и способности) на 12 часов/уровень кастера.

Н Землетрясение

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: Дальний (120 м+12 м/ур.)
- Цель: Расширение в радиусе 24 м
- Длительность: 1 раунд
- Спасбросок: Смотрите текст

Когда вы применяете землетрясение, происходит сильный, но строго локализованный толчок земли. Сотрясение сбивает с ног существ, разваливает здания, создает трещины в земле и т.д. Эффект длится 1 раунд, в течение которого существа находящиеся на земле не могут передвигаться или атаковать. Кастер стоящий на поверхности должен пройти проверку Концентрации (КС 28) или потерять любое активированную на данный момент способность. Землетрясение поражает всю поверхность, растительность, здания и существ в зоне поражения. Специальный эффект землетрясения зависит от природы поверхности в которой оно применяется.

- Пещеры, Полости или Туннели:

Способность обваливает своды, нанося 8D6 дробящих повреждений любому существу, которое попало под обвал (КС Рефлекса 15 для половины) и придавливает существо под грудой обломков (смотрите ниже). Примененное землетрясение на свод очень большой пещеры, может нести угрозу и тем, кто находится вне зоны поражения, так как они могут пострадать от падающих обломков.

- Утесы, Выступы:

Землетрясение разрушает утесы, создавая обвалы и оползни которые опускаются вниз. Примененное землетрясение на утес расположенный на 30 метровой высоте, сбросит его обломки к подножию выступа. Любое существо на пути обвала переносит 8D6 дробящих повреждений (КС Рефлекса 15 для половины) и придавлено под грудой обломков (смотрите ниже).

- Открытая Поверхность:

Каждое существо, которое находится в зоне поражения, должно пройти проверку Рефлекса против КС 15, или упасть. На земле появляются расщелины, и у каждого из существ существует 25% шанс, что оно свалится в неё (КС 20 для Рефлекса, чтобы избежать падения). В конце способности все расщелины закрываются, убивая всех существ, которые свалились в них.

- Здания:

Любое здание стоящее в зоне поражения переносит 100 повреждений, что достаточно, чтобы завалить обычный деревянный или из каменной кладки дом, но выстроенное из цельного камня или укрепленной кладки здание выстоит. Прочность не понижает количество повреждений, и делится на половину, как это обычно происходит с объектами. Любое существо, попавшее под обвал здания переносит 8D6 дробящих повреждений (КС Рефлекса 15 для половины) и придавлено под грудой обломков (смотрите ниже).

- Река, Озеро или Топь:

Под поверхностью воды раскрываются трещины, засасывая в себя воду в пределах диапазона поражения, и формируя зыбучую поверхность. Дно топей или болот превращается в зыбучие пески на длительность способности, засасывая здания и существ. Каждое существо в пределах зоны поражения должно пройти проверку Рефлекса против КС 15, или быть засосанным в грязь или зыбучую землю. В конце способности окружающая зону поражения вода устремляется на место засосанной, и есть вероятность, что она утопит засосанных в грязь существ.

- Придавленный под Обломками:

Любое существо прижатое под обломками переносит по 1D6 временных повреждений в минуту. Если придавленный персонаж впадает в бессознательное состояние, он или она должен пройти проверку Телосложения против КС 15, или переносить 1D6 пунктов постоянного повреждения каждую минуту до тех пор пока не освобожден, в противном случае он погибает.

Н Проекция силы

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Цель: лично
- Длительность: 2D3 часов

Используя эту технику, телепат может перемещать свою ментальную проекцию на огромные расстояния. Аватар - почти незаметно светится, полностью трехмерен и представляет собой точную копию форс-юзера. Когда аватар только появляется - тело форс-юзера впадает в коматозное состояние, которое могут ошибочно принять за смерть. Разум же форс-юзера оказывается внутри аватара, который путешествует туда, куда форс-юзер укажет. По сути дела, аватар становится новымместилищем для сознания форс-юзера. Аватар способен двигаться как живое существо, но не способен влиять на физические объекты. Способен говорить и слышать. Способен проходить сквозь любые объекты и барьеры. Способен мгновенно перемещаться в любую известную форс-юзеру точку в галактике. Видит аватар только то, что форс-юзер способен воспринять через технику чувства мыслей. Максимум этого видения - все существа с сознанием и все, на чем оставлен ментальный след какого-либо существа, включая местность. Видение весьма ограничено, но умелый форс-юзер сумеет ориентироваться. Обычно радиус видения не превышает двух десятков метров. Существа могут видеть, а могут и не видеть аватар - как пожелает форс-юзер. Могут говорить с ним. Вред им можно принести только ментальными силами, но они способны ранить аватар даже физической атакой. Техники силы, применяемые к физическим телам, на аватар не действуют. Для ментальных атак он уязвим.

8 круг

Н Смена фазы: бестелесность

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Цель: лично
- Длительность: 1 раунд/уровень кастера

Позволяет проходить сквозь стены, избавляться от наручников и цепей и т.д... Находясь в бестелесном положении форс-юзер может передвигаться на 0,75м/раунд, если в момент окончания действия способности он не может вернуться к своему первоначальному виду (например находится в стене), то можно еще раз попытаться использовать способность 1 раз (при условии, что у форс-юзера есть ячейка). Если проверка успешности завершается провалом (провал или частичный успех), то форсюзер растворяется в силе в течении 1D6 раундов, однако в это время он может использовать способности силы.

- Проверка успешности D20:

1-3 – провал, повторная попытка использования не допускается.

4-8 – провал, допускаются повторные попытки.

9-15 – частичный успех, тело форс-юзера частично сменяет фазу (достаточно, чтобы освободиться от оков), допускаются повторные попытки.

16-20 – полный успех, форс-юзер становится бестелесным и способен двигаться в таком состоянии на 0,75м/раунд.

Н Устойчивость к Силе

- Цель: Касаемое существо
- Длительность: 1 мин./уровень кастера

Существо получает иммунитет к способностям силы со сложностью спасброска меньше 15+мод. Харизмы кастера.

С Лечение Критических Ранений, Массовое

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: Ближний (9 м +1,5 м/2 ур.)
- Цель: Одно существо/уровень каждое, расстояние между двумя не более чем 9 м друг от друга

Излечивает 4D8 повреждений+1/уровень кастера (макс. 20) у нескольких существ.

Т Вопль Баньши

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)
- Зона: Одно живое существо/уровень в расширении с радиусом 12 м
- Длительность: Мгновенно
- Спасбросок: Стойкость нейтрализует

Вы издаете ужасающий крик, который убивает любого, кто его услышит (за исключением вас). Существа находящиеся ближе остальных к точке концентрации силы поражаются первыми.

Т Каскад

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: Дальний (120 м+12 м/ур.)
- Зона: 4 сферы при взрыве распространяются в радиусе 12 м каждая;
- Длительность: Мгновенно
- Спасбросок: Рефлекс половина

Кастер определяет 4 зоны, после чего создает 4 сферы молний над указанными зонами (может быть одна зона). Сферы взрываются в указанных зонах, каждая наносит 10D6 урона электричеством.

Т Причинить Критические Ранения, Массовые

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)
- Цель: 1 существо за уровень, если несколько, расстояние между двумя не более 9 м
- Спасбросок: Воля нейтрализует
- Отражение: да

Повреждает на 5D10 повреждений+1/уровень кастера (макс. 20) нескольких существ.

9 круг

Н Остановка Времени

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: Лично
- Длительность: концентрация, 1 раунд/уровень кастера

Вы останавливаете время на 1 раунд/уровень кастера. Во время действия способности вся физическая материя в галактика замирает включая вас, все объекты и субъекты. Вы не можете предпринимать никаких физических действий, однако можете использовать другие способности силы, не требующие физических движений.

Способности применяемые не на себя возымеют эффект только после окончания остановки времени, цели подверженные этим способностям проходят спасброски с помехой.

Способности применяемые на себя срабатывают сразу, но отсчет окончания их действия начнется только после окончания остановки времени.

Войдя в состояние бестелесности вы можете передвигаться со скоростью бестелесного существа.

Н Подавление силы

- Время Активации: 10 минут
- Диапазон: лично Цель: сфера диаметром 50м/уровень кастера, все попадающие в зону проводят спасбросок
- Длительность: 1 минута / уровень кастера
- Спасбросок: воля нейтрализует

Форс-юзер подавляет силу во всем вокруг себя – другие форс-юзеры если не проходят спасбросок не могут использовать силу, и на них прекращают работать наложенные ранее способности (баффы и дебаффы). Форс-юзер который смог провести спасбросок может использовать способности, но применять он их может только на себя.

Н/С/Т Чудо силы

- Время Активации: восьмичасовая медитация

Вы называете, что бы вы хотели получить и просите силу помочь вам. МП определяет непосредственный эффект чуда. С помощью чуда можно воскресить погибшее существо если тело в сохранности (С)) или уничтожить сущность, с которой кастер встречался хотя-бы раз (Т). Независимо от запрашиваемого, если чудо происходит – кастер теряет 4 уровня без возможности их восстановления.

Т Имплотия

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)
- Цель: Одно телесное существо/раунд
- Длительность: Концентрация (до 4-х раундов)
- Спасбросок: Воля нейтрализует, Стойкость частично

Каждый раунд когда вы концентрируетесь, вы вызываете разрыв сердца/сердец существа, тем самым убивая его. Цель проводит спасбросок воли и в случае если он успешен полностью избегает воздействия силы.

Если цель не проходит спасбросок воли, то она может пройти спасбросок телосложения, и в случае его успеха не умрет, а окажется в стабилизированном состоянии с 0 хп. Вы можете нацелиться на конкретное существо только один раз за каждую активацию способности.

Т Перенести жизнь

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: касание (в состоянии смены фазы)
- Цель: существо
- Длительность: постоянно
- Спасбросок: воля нейтрализует

Позволяет перенести свою жизнь, свои силы, разум, память и всё прочее в иное тело. Это - самая жестокая и злая техника тёмной стороны. Для переноса жизни требуется, чтобы форс-юзер находился в состоянии бестелесности, а сосуд в который он будет переносить свое сознание должен быть обездвижен. Переместиться в иное тело нельзя, если оно уже занято неким духом - его требуется подавить (цель проводит спасброски воли). Подавленный хозяин сосуда растворяется в силе в течении 1D4 раундов, в течении которых он может пытаться изгнать форс-юзера. В случае провала переноса принимается, что кастер в бестелесности находится под угрозой отсутствия возможности восстановления своего тела, и должен продлить действие способности Бестелесность. В случае успеха переноса у форс-юзера меняются показатели физических характеристик (сила, телосложение, ловкость) на те, которые были у сосуда, а ментальные (мудрость, интеллект, харизма) остаются прежними. Уровень и классы форс-юзера не изменяются, однако он может потерять часть способностей, для выполнения которых требуются определенные характеристики.

Т Принудительное отсечение от силы

- Время Активации: длительная восьмичасовая медитация
- Диапазон: касательно
- Длительность: 3D12 месяцев
- Спасбросок: воля частично

Форс-юзер проводит ритуал и полностью отсекает субъекта, которого касается в течении всего ритуала от силы. Цель полностью теряет возможность каким-либо способом взаимодействовать с силой (классовые способности основанные на силе и способности) на 3D12 месяцев. Субъект успешно прошедший спасбросок теряет связь с силой на 1 час/уровень кастера.

Инженерные способности

Список по кругам

0 Круг

- Вспышка
- Интеллектуальная корректировка
- Интеллектуальная устойчивость
- Интеллектуальное уклонение
- Интеллектуальный уворот
- Мелкие трюки
- Облако пара
- Обнаружение недуга
- Обнаружение устройств
- Пляшущий свет
- Призрачный звук
- Энергетический луч

1 Круг

- Восприятие
- Голограмма
- Интеллектуальное скрытное передвижение
- Интеллектуальный анализ
- Оптический камуфляж (Невидимость)
- Перегрев
- Площадная заморозка поверхности
- Понимание языков
- Рейлшот
- Усиление оружия
- Шокирующее Прикосновение
- Электродарт
- Энергетический щит

2 Круг

- Интеллектуальная Выносливость
- Интеллектуальная Ловкость
- Интеллектуальная Сила
- Интеллектуальный детектор лжи
- Кислотная среда
- Логическая бомба
- Стелс-детектор
- Электрический заряд

3 Круг

- Быстрота
- Голограмма+
- Дрон-помощник
- Интеллектуальная Защита от Энергии
- Интеллектуальная Мудрость
- Интеллектуальная Харизма
- Интеллектуальный Разум
- Марево
- Огненный взрыв
- Определение вероятности

4 Круг

- Голограмма++
- Кислотный туман
- Криовзрыв
- Нервная перегрузка
- Оглушение
- Огнемёт
- Огненная стена
- Оптический камуфляж, высший
- Ослепление
- Хаттский извозчик
- Электрическая дуга

5 Круг

- Голографическая местность
- Дезинтеграция
- Дроны-разведчики
- Криозаморозка
- Нейронная перегрузка
- Обманка
- Ограниченное восстановление
- Транслокация
- Цепная перегрузка
- Экстренная реанимация

6 Круг

- Воскрешение мертвого
- Комбинированный взрыв
- Массовая Интеллектуальная Выносливость
- Массовая Интеллектуальная Ловкость
- Массовая Интеллектуальная Сила
- Отталкивающее энергетическое поле
- Разрушительный резонанс
- Рассеивание инженерных способностей
- Сверхновая

7 Круг

- Блокирующее поле
- Дезинтегрирующий луч
- Массовая Интеллектуальная Мудрость
- Массовая Интеллектуальная Харизма
- Массовая Интеллектуальный Разум
- Массовое прицельное рассеивание инженерных способностей
- Массовый электродарт
- Полное восстановление
- Энергетическое отталкивающее поле

8 Круг

- Аннигилирующая зона
- Защита от способностей
- Землетрясение
- Зональное микроволновое излучение
- Излечение
- Массовый высший оптический камуфляж
- Наноброня

9 Круг

- Власть над гравитацией
- Высасывание энергии
- Дезинтегрирующее поле
- Излечение, массовое
- Массовая трансллокация
- Отражение способностей

о круг

Вспышка

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: конус 9 метров
- Эффект: вспышка яркого света
- Спасбросок: Стойкость нейтрализует

Все существа в зоне поражения атакуют с помехой на 1 минуту до тех пор, пока не пройдут успешную проверку Стойкости. Слепые существа, а также те, которые уже были ошарашены, не поражаются эффектом вспышки.

Интеллектуальная корректировка

- Время активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: Лично

ИИ инструмента просчитывает траекторию уклонения обозначенной цели. Ваш один следующий бросок атаки (если он совершается до конца следующего раунда), получает бонус проникаемости +20. Кроме того, вы не подвергаетесь, вероятности промаха по выбранной вами цели, который распространяется на атакующих укрытую цель.

Интеллектуальная устойчивость

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Цель: лично
- Длительность: 1 мин./уровень кастера

ИИ активизирует резервы организма, вы получаете +1 бонус устойчивости к спасброскам.

Интеллектуальное уклонение

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: Лично
- Длительность: 1 мин./уровень кастера

ИИ инструмента просчитывает вероятные действия противников, позволяя вам эффективней уклоняться от их атак. Каждая стрелковая атака направленная в вас (включая молнии и т.п) проводится с помехой.

Интеллектуальный уворот

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: лично
- Длительность: 1 мин./уровень кастера

ИИ инструмента просчитывает вероятные действия противников, позволяя вам эффективней уклоняться от их атак. Эта способность дает вам +2 бонус отклонения к АС, с увеличением на один за каждые три уровня кастера (до максимума +5).

Мелкие трюки

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Цель: объект или область
- Длительность: 1 час
- Диапазон: 3 метра

Позволяет создать простейший эффект в зоне 3 метров или у объекта длительностью 1 час. Возможные действия:

Нагреть или охладить зону до комфортной температуры.
Заставить светится предмет тусклым светом с радиусом 1,5 метра.

Облако пара

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: радиус 6 метров,
- Эффект: облако тумана

ИИ инструмента создает вокруг пользователя облако густого тумана. Все находящиеся в тумане могут атаковать друг-друга только на расстоянии 3 метра, т.к. не видят ничего за пределом этого расстояния и получают штраф промаха 20%.

Обнаружение недуга

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Цель: существо
- Диапазон: касательно

Вы определяете, является ли существо отравленным, зараженным болезнью, страдающим от похожего недуга. Если существо отравлена или заражена, вы сразу об этом узнаете и диагностируете тип яда или болезни, если сможете успешно пройти проверку навыка Первая помощь с КС 20.

Обнаружение устройств

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: радиус 4,5 метра

Вы обнаруживаете активные линии коммуникаций, компьютерные системы и дроидов в указанной зоне.

Пляшущий свет

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Длительность: 1 мин/ 1 ур.кастера
- Диапазон: 30 метров + 2 метра/ 1 ур.кастера

Вы создаете сферу света, которая может передвигаться по вашей воле в зоне диапазона способности. Сфера освещает темные пространства в радиусе 4,5 метров, при дневном свете практически незаметна.

Призрачный звук

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Цель: объект или область
- Длительность: 1 раунд/1ур.кастера
- Диапазон: 30 метров + 1,5м. 1 ур.кастера
- Спасбросок: Воля неверие

Создает звук по вашему выбору в пределах диапазона действия способности, максимальная громкость соответствует крику человека.

Энергетический луч

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Цель: объект или существо
- Диапазон: 9 метров + 1,5м. 1 ур.кастера
- Спасбросок: нет

Вы проводите дистанционную атаку, которая наносит 1D4 урона и указываете каким типа урона обладает энергетический луч.

1 круг

Восприятие

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: Лично
- Длительность: 10 мин.

ИИ инструмента активизирует мозговую деятельность организма и вы получаете бонус +4 к спасброскам воли против эффектов страха (+1 на 8/12/16/20 уровнях).

Голограмма

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: 120 метров + 3м. 1 ур.кастера
- Длительность: 1мин./1 ур. кастера
- Спасбросок: воля неверие

Вы создаете реалистичную голограмму среднего размера или более на 1 размер/2 уровня кастера, однако она не издает звуки, не имеет запаха и текстуры. Голограмма может реалистично передвигаться и совершать движения.

Интеллектуальное скрытное передвижение

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: Лично
- Длительность: 1 мин./уровень кастера

Вы начинаете передвигаться абсолютно бесшумно и получаете бонус к скрытности +10 на 1 минуту/уровень кастера (максимум 20).

Интеллектуальный анализ

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: 9 м
- Зона: Конусообразное излучение
- Длительность: 10 мин./уровень кастера

ИИ инструмента проводит анализ целей в поле зрения и определяет их физическое состояние.

Оптический камуфляж (Невидимость)

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: Лично,
- Длительность: 1 минута/уровень кастера

Вы становитесь физически невидимы пока действует способность или до первой атаки. Во время действия способности +10 к скрытности.

Перегрев

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: зона диаметром 3 метра + 1,5м/2 ур. кастера, расстояние 30 метров + 1,5 м./1ур.кастера
- Цель: все субъекты в зоне
- Спасбросок: Рефлекс половина

Инструмент выпускает значительное количества тепла в зоне действия способности нанося 2D8 урона всем субъектам в зоне.

Площадная заморозка поверхности

- Время Активации: 1 стандартн. действ. Или 1 полнораундовое
- Диапазон: зона вокруг кастера 30 метров + 3м. 1 ур.кастера
- Длительность: 1 мин./ур.кастера
- Спасбросок: акробатика нейтрализует, рефлекс нейтрализует

Инженер замораживает поверхность вокруг себя, все субъекты каждый раунд проходят проверку акробатики с КС 20 или спасбросок Рефлекса, и в случае провала опрокидываются, в случае успеха субъекты могут передвигаться с ½ своей скорости.

Понимание языков

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: лично
- Длительность: 10 мин./ур.кастера

ИИ инструмента позволяет вам понимать сказанное и написанное на неизвестных вам языках, но не позволяет общаться и писать на незнакомых языках.

Рейлшот

- Время Активации: 1 стандартн. действ. Или 1 полнораундовое
- Цель: до трех субъектов.
- Диапазон: 30 метров + 3м. 1 ур.кастера
- Спасбросок: нет

Вы проводите стрелковую атаку заряженными металлическими стрелами в инструмент, стандартным действием две стрелы 1D4+1 урона и полнораундовым действием три стрелы 1D4+1 урона.

Усиление оружия

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: оружие в руках
- Эффект: 1D6 доп.урона/1ур.кастера, см. текст

ИИ инструмента направляет в стрелковое или виброоружие избыточный заряд энергии, который позволит нанести в следующую атаку дополнительный урон в размере 1D6 / 1 ур.кастера (макс. 6D6), но за каждый дополнительный куб D6 начиная со второго налагается штраф 20% на поломку оружия. Так, максимально оружие сможет дополнительно нанести 6D6 урона с 100% шансом выйти из строя.

Шокирующее Прикосновение

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Цель: Касаемое существо или объект
- Спасбросок: нет

Ваша рукопашная касательная атака наносит 1d6 пунктов повреждений электричеством за каждый уровень кастера (макс. 5). Совершая удар вы получаете +3 к вашему броску атаки, если цель облачена в металлический доспех (или создана из металла, несет большое количество металла и тому подобное).

1 круг

Электродарт

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: Ближний (7,5 м+ 1,5 м/2 ур.)
- Цель: Одно существо;
- Длительность: 1 раунд/уровень кастера
- Спасбросок: Стойкость нейтрализует

Касательная стрелковая атака электрическим дротиком по цели, и в случае успеха обездвиживает цель на 1 раунд/уровень (максимум 20). В таком состоянии субъект не может предпринимать никаких действий.

Энергетический щит

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: лично
- Длительность: 1 час/уровень кастера (максимум 20 часов)

Инструмент излучает энергетическое поле, вы получаете бонус щита +4 против стрелковых атак.

2 круг

Интеллектуальная Выносливость

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: лично
- Длительность: 1 час/уровень кастера

Вы получаете 1d4+1 Телосложения на 1 час/уровень кастера. ИИ инструмента активизирует резервы организма и вы получаете бонус к Телосложению, которое дает преимущества в хитпоинтах, спасбросках Стойкости, проверках Телосложения и т.д.. Поскольку ИИ использует резервы организма – данный бонус может складываться с бонусом от баффов форсюзеров, но из Интеллектуальных Улучшений физических параметров временно можно увеличить только один.

Интеллектуальная Ловкость

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: лично
- Длительность: 1 час/уровень кастера.

Аналогично Интеллектуальной выносливости.

Интеллектуальная Сила

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: лично
- Длительность: 1 час/уровень кастера.

Аналогично Интеллектуальной выносливости.

Интеллектуальный детектор лжи

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: Ближний (6 метров)
- Цели: Существа в зоне видимости
- Длительность: 1 час

ИИ инструмента проводит анализ живых существ позволяя с высокой степенью точностью определить говорят ли они правду или лгут. Способность указывает только на то, было ли сказанное существом правдой или ложью. ДМ в тайне проводит проверку D20, в случае броска 1 ИИ приходит к ошибочному заключению, в случае броска 2-20 ИИ приходит к верному заключению.

Кислотная среда

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: расстояние 30 метров + 1,5 м./1ур.кастера
- Длительность: моментально + 1 раунд/ур.кастера
- Цель: существо
- Спасбросок: стойкость нейтрализует

Вы проводите стрелковую атаку капсулем с газом, который разбивается при попадании и наносит существам с незащищенными дыхательными органами 4D4 урона и 5 урона в течении последующих раундов.

Логическая бомба

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: касание
- Длительность: 1 день/ур.кастера
- Цель: терминал или датапад или аналог
- Спасбросок: стойкость половина

Выбранный компьютер наносит 6D6 электрического урона первому субъекту, который попытается им воспользоваться. Вы перегружаете терминал или датапад таким образом, что когда кто-то попробует им воспользоваться произойдет короткое замыкание, которое нанесет 6D6 электрического урона пользователю.

Стелс-детектор

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: лично
- Длительность: 10 раунд/ур.кастера
- Диапазон: 30 метров +1,5м/ур.кастера

Позволяет определять невидимые предметы и существ. ИИ инструмента используя термодатчики и сонар собирает информацию об окружении, определяя есть ли в зоне действия способности невидимые объекты и существа и показывая их на радаре.

Электрический заряд

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)
- Эффекты: один или более зарядов
- Длительность: Мгновенно
- Спасбросок: Рефлекс половина

Вы поражаете ваших врагов при помощи электрических зарядов. Вы можете применить один заряд + один за четыре уровня кастера после 3-го. Каждый заряд требует стрелковой касательной атаки и наносит 4d6 пунктов повреждения электричеством. Заряды могут быть направлены на одну цель или сразу на несколько, однако все они должны быть в пределах 9 м друг от друга. Заряды выстреливают одновременно.

3 круг

Быстрота

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: лично
- Длительность: 1 раунд./1 ур. Кастера

ИИ инструмента активизирует скрытые резервы организма, чтобы инженер могут действовать быстрее. Под действием способности инженер передвигается со своей двойной скоростью, а так-же может провести одну дополнительную атаку в раунд со своим максимальным ВАВ.

Голограмма+

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: 120 метров + 3м. 1 ур.кастера
- Длительность: 1 мин./1 ур. кастера
- Спасбросок: воля неверие

Вы создаете реалистичную голограмму среднего размера или более на 1 размер/2 уровня кастера, которая однако неосязема. Голограмма может реалистично передвигаться и совершать движения, а так-же издавать любые громкие звуки, и имеет установленную вами температуру (но не настолько чтобы она могла обжигать).

Дрон-помощник

- Время Активации: 1 полнораунд. действ.
- Диапазон: лично
- Длительность: 1 час/1 ур. Кастера

Инженер собирает и выпускает летающего дрона. ХП дрона равны ¼ ХП инженера, дрон летает со скоростью 18 футов. По команде инженера (свободное действие) он может выполнять все задачи связанные с навыками Взлом, Распознавание и Первая помощь. Бонус дрона для каждого из перечисленных равен (уровень инженера + 3), для прохождения спасбросков используются характеристики кастера.

Интеллектуальная Защита от Энергии

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: Лично
- Длительность: 10 мин./уровень кастера или до разряджения

Защита от энергии дает временный иммунитет к типу энергии, выбранной вами при активации: электричество, огонь, холод, звук. Когда способность поглощает 15 повреждений/уровень кастера от энергии (максимум 90 повреждений на 6-м уровне кастера), способность разряжается.

Интеллектуальная Мудрость

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: лично
- Длительность: 1 час/ уровень кастера.

Вы получаете 1d4+1 мудрость на 1 час/уровень кастера. Может использоваться в сочетании с интеллектуальной выносливостью/силой/ловкостью, поскольку ИИ исполь-

зует резервы организма – данный бонус может складываться с бонусом от баффов форсюзеров, но из Интеллектуальных Улучшений психосоматических параметров временно можно увеличить только один.

Интеллектуальная Харизма

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: лично
- Длительность: 1 час/ уровень кастера.

Аналогично Интеллектуальной мудрости.

Интеллектуальный Разум

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: лично
- Длительность: 1 час/ уровень кастера.

Аналогично Интеллектуальной мудрости.

Марев

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: лично
- Длительность: 1 раунд./1 ур. кастера
- Спасбросок: нет, см.текст

Атаки по вам промахиваются с вероятностью 50%. ИИ инструмента создает сложную оптическо-голографическую иллюзию. Для атакующих вас вы выглядите как мерцающий объект, который постоянно смещается в разные стороны. Атакующие могут проходить каждый раунд проверку внимательности с КС 25, чтобы определить ваше настоящее местоположение, однако субъекты использующие тепловизоры и зрение силы не испытывают шанс промаха по вам.

Огненный взрыв

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: Дальний (30 м)
- Зона: Распространение с 6 метровым радиусом
- Спасбросок: Рефлекс половина

Инженер вызывает огненный взрыв в указанной зоне, 1D6 повреждений/уровень кастера (макс 10).

Определение вероятности

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: лично
- Длительность: 1 час./1 ур. Кастера

Позволяет перебросить результат атаки, испытания или проверки. ИИ инструмента с момента активации проводит расчет вероятностей. В любой момент пока действует способность инженер может прекратить способность, чтобы перебросить любой бросок. Применяется только результат переброса, даже если он хуже. Одновременно может быть активно только одно определение вероятности.

4 круг

Голограмма++

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: 120 метров + 3м. 1 ур.кастера
- Длительность: 10мин./1 ур. кастера
- Спасбросок: воля неверие

Вы создаете реалистичную голограмму среднего размера или более на 1 размер/2 уровня кастера, которая однако неосязема. Голограмма может реалистично передвигаться и совершать движения, а так-же издавать любые громкие звуки, и имеет установленную вами температуру (но не настолько чтобы она могла обжигать). Вы можете запрограммировать эту голограмму на имитацию выполнения каких-либо действий или разговоров.

Кислотный туман

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: 30 метров + 3м. 1 ур.кастера
- Эффект: облако кислоты диаметром 9 метров
- Длительность: 1 раунд/1 ур. кастера
- Спасбросок: рефлекс нейтрализует
- Устойчивость к урону кислотой: да

Инженер создает облако кислотного тумана, которое вызывает сильные химические ожоги у существ и коррозию у дроидов и наносит 4D8 урона в раунд пока субъекты находятся в этом облаке. Любой субъект получивший урон от облака в конце своего следующего раунда получает еще 10 урона кислотой.

Криовзрыв

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: Дальний (30 м)
- Зона: Распространение с 6 метровым радиусом
- Спасбросок: Рефлекс нейтрализует, Стойкость (частично)

Инженер вызывает криовзрыв в указанной зоне (1D4 повреждений/уровень кастера, радиус 6 метров, обездвиживание на раунд/уровень кастера). Цели проводят спасбросок рефлекса на уклонение и в случае его провала получают полный урон от способности и проводят спасбросок стойкости от обездвиживания.

Нервная перегрузка

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: касание
- Цель: существо
- Длительность: 1 мин./1 ур. Кастера
- Спасбросок: стойкость нейтрализует

Инженер проводит касательную атаку и запускает по телу случайные электрические заряды, которые блокируют нервную систему цели. Цель каждый раунд до конца действия способности проводит спасбросок стойкости и в случае провала теряет все свои действия с шансом 50%.

Оглушение

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: 9 м Зона:
- Конусообразный взрыв
- Спасбросок: Стойкость половина

Вы издаете громкий, буквально разрывающий звенящий звук, который оглушает и наносит 1d6/уровень кастера (максимум 20) повреждений звуком всем существам оказавшимся на его пути. Любое существо оказавшееся в зоне действия способности становится оглушенным на 2d6 раундов и получает повреждения звуком. Успешный спасбросок нейтрализует оглушение и уменьшает полученные повреждения на половину.

Огнемет

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: 9 м
- Зона: Конусообразный взрыв
- Спасброски: Рефлекс половина

Огнемет наносит 1D6 повреждений/уровень кастера (максимум 20) урона всем в зоне поражения.

Огненная стена

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: 30 метров + 3м. 1 ур.кастера
- Эффект: см.описание
- Длительность: 1 раунд/1 ур. кастера

Инженер создает непрозрачную стену из пурпурного пламени длиной 6м/ур.кастера и высотой 6 метров. Стена может иметь любую форму, которую ей придает кастер (замкнутое кольцо, замкнуты квадрат, угол, зиг-заг и т.д). Обе стороны пышат жаром и наносят 2D6 урона всем субъектам в пределах до 1,5 метров от стены или 2D6 урона от 1,5 до 3 метров от стены. Субъекты проходящие сквозь стену или оказавшиеся в месте появления стены получают 5D6 урона. Если любой участок стены получает 20 и более урона холодом, то стена пропадает.

Оптический камуфляж, высший

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: Лично
- Длительность: 1 минута/уровень кастера

Так-же как и оптический камуфляж, за исключением того, что когда вы атакуете невидимость не пропадает.

Ослепление

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: 3 м
- Зона: перед собой
- Спасбросок: Стойкость нейтрализует

ИИ инструмента генерирует очень яркую вспышку света, которая полностью ослепляет цель перед собой.

4 круг

Хаттский извозчик

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: касание, далее 120 метров + 3м/ур.кастера
- Цель: дроид или турель
- Эффект: см.описание
- Длительность: 1 раунд/1 ур. Кастера
- Спасбросок: воля нейтрализует

Инженер касанием взламывает дроида или турель на количество раундов равное уровню кастера, в течении которых свободным действием инженер может отдавать команды взломанному дроиду или турели. По истечении способности взломанный объект не осознает что он был взломан и не поднимает паники если приказы не были агрессивными, однако если в момент взлома он совершал какое-либо агрессивное действие, то он понимает, что им управляли.

Электрическая дуга

- Время Активации: 1 полнораунд. действ.
- Диапазон: прямая линия 36 метров
- Цель: все субъекты находящиеся в зоне угрозы
- Спасбросок: рефлекс половина

Инженер увеличивает напряжение в инструменте и выпускает заряд по прямой линии, наносящий 10D6 урона всем субъектам в зоне поражения.

5 круг

Голографическая местность

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: зона до 30 метров
- Область: куб 3х3м/ур.кастера
- Спасбросок: Воля неверие

Создаёт большую голограмму изображающую местность и строения. Инженер меняет вид и звуки местности на другие. Здания, снаряжение, транспортные средства в области действия могут быть спрятаны или замаскированы.

Дезинтеграция

- Время активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: касание
- Спасброски: Стойкость частично

Вы должны провести успешную касательную атаку. Любое существо получает 20d6 повреждений за уровень кастера (макс. 40d6). Если цель под действием способности будет иметь 0 или менее хит-поинтов, то оно будет дезинтегрировано, и оставит после себя лишь горстку пепла. Если цель пройдет спасбросок Стойкости, то она лишь частично поражена и получит 5d6 пунктов повреждений.

Дроны-разведчики

- Время Активации: 1 минута / 1 дрон
- Диапазон: 1,5 км
- Длительность: 1 час/ур.кастера

Инженер создает летающих дронов, которые разведывают для него местность. Каждый дрон имеет 4 ХП, и показатели навыков Скрытность и Внимательность равные (уровень инженера + 3). Они пересылают данные на инструмент инженера и ИИ выводит наиболее важные сведения. Если дрон уничтожен, то инженер узнает в каком месте его уничтожили, но не всегда известно что его уничтожило.

Криозаморозка

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: близкий (9 м)
- Цель: субъект
- Спасбросок: Рефлекс нейтрализует, стойкость частично

Цель замораживается до тех пор, пока ее не разморозят или она сама не оттает. Длительная заморозка (более 2 суток) приводит к повреждению телосложения на 1 пункт в день (существо проводит спасбросок стойкости) до гибели цели.

Нейронная перегрузка

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: касание
- Цель: существо
- Спасбросок: Стойкость частично

Инженер проводит касательную атаку и запускает по телу случайные мощные электрические заряды, которые полностью блокируют нервную систему цели и наносят 18D8 урона. Существо прошедшее спасбросок стойкости не обездвиживается, и получает 6D8 урона.

Обманка

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: лично, голограмма 120м+12м/ур.кастера (в зоне видимости кастера)
- Длительность: 1мин./ур.кастера
- Спасбросок: Внимательность неверие

Инженер становится невидим (как способность оптический камуфляж) и одновременно на своем месте создает реалистичную голограмму себя (с температурой и звуком в т.ч. речью), которая подчиняется ему. Субъект рядом с инженером может пройти проверку Внимательности с КС 25 чтобы определить, что вместо инженера используется голограмма, однако даже в случае успеха он не знает где находится инженер.

Ограниченное восстановление

- Время Активации: 1 полнораундовое действие
- Диапазон: касание
- Цель: существо

Вы восстанавливаете существу 1D4+1 повреждений параметра ИЛИ отрицательных уровней.

Транслокация

- Время Активации: 10 минут
- Диапазон: лично
- Длительность: моментально

Инженер используя технологию Гри телепортируется в желаемую точку. Расстояние телепортации ограничено и составляет 2000км, при этом инженер должен либо видеть конечную точку, либо бывать в ней раньше. Данную способность нельзя использовать во время сражения даже если активация началась ранее - в этом случае способность считается потерянной.

Цепная перегрузка

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: Дальний (30 м)
- Цели: Одна первичная цель + одна вторичная цель/уровень (каждая из которой должна находиться в пределах 9 м от предыдущей цели)
- Спасбросок: Рефлекс нейтрализует

Инженер запускает электрический заряд наносящий 1D6 повреждений/уровень кастера (максимум 20D6), дополнительный заряд/уровень кастера каждый наносит половину повреждений. Заряд может нанести урон 1 цели только 1 раз.

Экстренная реанимация

- Время Активации: 1 полнораундовое действ.
- Диапазон: касание
- Цель: существо
- Длительность: моментально

Вы воскрешаете существо погибшее не более 10 минут назад, существо воскресает с 1 ХП, получает постоянное повреждение в 4 пункта телосложения. Данная способность не может быть использована на дезинтегрированном или получившим массивные повреждения существе.

6 круг

Воскрешение мертвого

- Эффект: воскрешение существа, см. описание

С помощью биотехнологий инженер может построить станцию, и загрузить в нее останки существа. Стоимость оборудования для станции составляет 50 000 кредитов, на постройку станции уходит 1 неделя. После загрузки останков в станцию она в течении месяца восстанавливает тело существа. Воскрешенное существо помнит все до момента гибели, но теряет 2 уровня. Это не является штрафом и не может быть устранено с помощью каких-либо способностей (исправьте количество опыта существа на начальный показатель полученного уровня). Существа с 1-2 уровнями не мог быть воскрешены подобным образом. После воскрешения станция больше не может быть использована повторно, т.к. конструкция изношена, и не подлежит починке.

Комбинированный взрыв

- Время активации: 1 полнораундовое действие
- Диапазон: средний (30 м)
- Зона: окружность диаметром 12 метров
- Спасбросок: по описанию

Вы проводите комбинированный взрыв:

1. Криовзрыв 1D4/уровень кастера (максимум 20D6). Цели проводят спасбросок рефлекса на уклонение и в случае его провала получают полный урон от способности и проводят спасбросок стойкости от обездвиживания и больше не проводят спасброски рефлекса. В случае успешного уклонения цели получают половину урона и избегают обездвиживания, и могут проводить дальнейшие спасброски рефлекса.
2. Огненный взрыв 1D6/уровень кастера (максимум 20D6). Спасбросок рефлекса: половина.
3. Цепная перегрузка 1d6 повреждений/уровень кастера (максимум 20D6), дополнительный заряд/уровень кастера каждый наносит половину повреждений. Рефлекс: нейтрализует.

Массовая Интеллектуальная Выносливость

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: радиус 9 метров
- Цель: 1 существо/1 уровень кастера
- Длительность: 1 час/уровень кастера

ИИ инструмента активизирует резервы организма и вы с соратниками получаете бонус к Телосложению 1D4+1, которое дает преимущества в хитпоинтах, спасбросках Стойкости, проверках Телосложения и т.д.. Поскольку ИИ использует резервы организма – данный бонус может складываться с бонусом от баффов форсюзеров, но из Интеллектуальных Улучшений физических параметров временно можно увеличить только один.

Массовая Интеллектуальная Ловкость:

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: радиус 9 метров
- Цель: 1 существо/1 уровень кастера
- Длительность: 1 час/уровень кастера.

Аналогично Массовой интеллектуальной выносливости.

Массовая Интеллектуальная Сила:

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: радиус 9 метров
- Цель: 1 существо/1 уровень кастера
- Длительность: 1 час/уровень кастера.

Аналогично Массовой интеллектуальной выносливости.

Отталкивающее энергетическое поле

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: лично
- Зона: излучение до 1,5м/уровень кастера с вами в центре.
- Цель: все существа/субъекты в зоне действия.
- Длительность: 1 раунд / уровень кастера.
- Спасбросок: стойкость нейтрализует

Кастер создает вокруг себя невидимое энергетическое поле, которое выталкивает и опрокидывает на 1 раунд всех пытающихся в него войти (или находящихся в нем) за его пределы. Существа попадающее в зону действия способности при сотворении проходят спасбросок стойкости, если они его успешно проходят, то в следующем раунде кастера они должны будут пройти его повторно.

Разрушительный резонанс

- Время активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: касание
- Длительность: 1 раунд/ур.кастера
- Эффект: урон и разрушение конструкций

Инженер касается здания, транспортного средства или иной конструкции/объекта и вызывает резонанс. Вибрация наносит 5D10+уровень кастера урона игнорируя прочность. Если инженер применяет способность к конструкции, которая не стоит обособленно, то смежные конструкции не получают урон. Существа не подвержены влиянию способности.

6 круг

Рассеивание инженерных способностей

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: радиус 30 метров + 3м/ур.кастера
- Цель: существо/субъект/объект или зона 6 метров (выбор при сотворении)
- Длительность: моментально

Целевое рассеивание (существо/субъект/объект):

Инженер инициирует способность и проводит проверку своего уровня кастера (1D20 + уровень кастера) против действующих на цель способностей (11 + уровень кастера наложившего способность). Если на цель действуют несколько эффектов, то вы проходите проверку против каждого из них, и в случае успеха рассеиваете его. Количество рассеиваемых эффектов за 1 использование способности не может превышать ваш текущий уровень кастера.

Рассеивание зоны:

Инженер инициирует способность и проводит проверку своего уровня кастера (1D20 + уровень кастера) против всех существ/субъектов/объектов в зоне действия рассеивания. Для каждой цели в зоне рассеивания проводится проверка против действующей способности с самым высоким уровнем, если она неудачна, то вы проводите проверки против более слабых способностей, пока не рассете одну из них или не провалите все свои проверки. За каждую текущую зону или эффект способности, чьи исходные точки лежат в пределах зоны действия рассеивания, вы можете проходить проверку рассеивания, чтобы снять эту способность. За каждую текущую способность чья зона попадает в пределы действия рассеивания, вы можете проводить проверку рассеивания, чтобы снять этот эффект, но только в пределах попадающей под эффект зоны. Если объект или существо является эффектом текущей способности и находится в пределах зоны действия (например голограмма), вы проводите проверку рассеивания чтобы окончить способность, которая создала эффект в дополнение к попытке рассеять способности, которые наложены на существо или объект.

Сверхновая

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: 1200 метров + 12 метров/уровень кастера
- Цель: существа и субъекты в зоне взрыва с радиусом 24 метра
- Длительность: мгновенно
- Спасбросок: стойкость частично

Инженер создает очень яркую бесшумную вспышку света в указанной точке. Все существа находящиеся в зоне взрыва перманентно слепнут и переносят 1D6 урона от болевого шока. Существа для которых яркий свет не привычен переносят двойные повреждения, дроиды и иные субъекты не имеющие нервную систему могут ослепнуть, но не получают урон. Успешный спасбросок стойкости нейтрализует ослепление и снижает повреждения на половину.

7 круг

Блокирующее поле

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: радиус 1,5 метра
- Цель: лично
- Длительность: 1 минут/уровень кастера
- Спасбросок: стойкость (для дроидов)
- Устойчивость к способностям: проверка уровня кастера для объектов/субъектов

Невидимое электромагнитное поле окружает инженера и блокирует в зоне действия накладываемые и действующие эффекты технологических способностей и предметов. Любые эффекты действующие на существ/субъекты прекращают действовать, пока существа/субъекты находятся в зоне действия поля. Все дроиды без сопротивления способностям должны пройти спасбросок стойкости или немедленно отключиться пока находятся в зоне действия способности, дроиды с сопротивлением способностям и технические модули проходят проверку уровню кастера (как прицельное рассеивание инженерных способностей, где поле принимается за рассеивающий эффект) и в случае провала так-же перестают действовать.

Дезинтегрирующий луч

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: 7,5м + 1,5м / 2 уровня кастера
- Цель: существо или субъект
- Длительность: моментально
- Спасбросок: рефлекс полностью, стойкость частично

Кастер проводит касательную дистанционную атаку, и в случае успеха дезинтегрирует существо/субъект (как способность дезинтеграция). Если цель прошла спасбросок стойкости она получает 10D6 урона, и если ее здоровье опускается до 0 или менее хит-поинтов - так-же считается дезинтегрированным.

Массовая Интеллектуальная Мудрость

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: радиус 9 метров
- Цель: 1 существо/1 уровень кастера
- Длительность: 1 час/уровень кастера.

Вы с соратниками получаете бонус 1D4+1, может использоваться в сочетании с интеллектуальной выносливостью/силой/ловкостью, данный бонус может складываться с бонусом от баффов форсюзеров, но из Интеллектуальных Улучшений психосоматических параметров временно можно увеличить только один.

Массовая Интеллектуальная Харизма

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: радиус 9 метров
- Цель: 1 существо/1 уровень кастера
- Длительность: 1 час/уровень кастера.

Аналогично Массовой Интеллектуальной мудрости.

Массовая Интеллектуальный Разум

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: радиус 9 метров
- Цель: 1 существо/1 уровень кастера
- Длительность: 1 час/уровень кастера.

Аналогично Массовой Интеллектуальной мудрости.

Массовое прицельное рассеивание инженерных способностей

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: радиус 30 метров
- Цель: 1 цель за 1 уровень кастера в диапазоне действия
- Длительность: моментально

Как прицельное рассеивание технической способности (6 круг), но действует на несколько целей.

Массовый электродарт

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: Ближний (7,5 м+ 1,5 м/2 ур.)
- Цель: 1 существо/субъект за 1 уровень кастера в диапазоне действия
- Длительность: 1 раунд/уровень кастера
- Спасбросок: Стойкость нейтрализует

Аналогично электро-дарту (2круг), но несколько целей - касательная атака для каждой.

Полное восстановление

- Время Активации: 1 полнораундовое действ.
- Диапазон: касание
- Цель: существо
- Длительность: моментально

Вы восстанавливаете существу все повреждения параметров и отрицательные уровни.

Энергетическое отталкивающее поле

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: лично
- Зона: излучение радиусом 1,5м с кастером в центре.
- Цель: все существа/субъекты в зоне действия.
- Длительность: 1 раунд / уровень кастера.
- Спасбросок: стойкость нейтрализует отталкивание

Как отталкивающее поле (6 круг) с меньшей зоной действия, но наносит существам в зоне действия 1D6 урона выбранным типом энергии при активации за каждые 2 уровня кастера (без спасброска).

8 круг

Аннигилирующая зона

- Время активации: 10 минут
- Диапазон: радиус 18 метров от места установки
- Цель: существа
- Длительность: 10 минут/уровень кастера или пока не разрядится
- Спасбросок: стойкость нейтрализует

Наносит до 150 урона существам в зоне действия. Инженер устанавливает излучающее устройство на любую доступную поверхность, которое может сактивированно им немедленным действием и заранее оглашенным триггером (например, "в радиусе действия находятся 2-3-4-5 существ"). Устройство производит импульсы, которые расходятся от него, поэтому первыми под его действие попадают существа, которые стоят к нему ближе. Существа проводят спасбросок стойкости, в случае его провала получают до 150 урона. Активированный излучатель действует 10 минут/1 уровень кастера или пока не разрядится полностью (суммарно нанесет 150 урона). Если существо совершает успешный спасбросок, то оно не получает урон, но считается что излучатель все равно нанес существо урон равный 150 ХП или менее (если у существа было менее 150 ХП).

Защита от способностей

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: Касание
- Цель: 1 существо или субъект за 4 уровня кастера
- Длительность: 1 минута/1 уровень кастера

Существо или субъект получает бонус устойчивости +8 к спасброскам к эффектам против способностей (в т.ч. способностей силы).

Землетрясение:

- Землетрясение: Сильная дрожь сотрясает все в пределах радиуса 1,5 м./уровень кастера.
- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: Дальний (120 м+12 м/ур.)
- Цель: Расширение в радиусе 24 м
- Длительность: 1 раунд
- Спасбросок: Смотрите текст

Когда вы применяете землетрясение, происходит сильный, но строго локализованный толчок земли. Сотрясение сбивает с ног существ, разваливает здания, создает трещины в земле и т.д. Эффект длится 1 раунд, в течение которого существа находящиеся на земле не могут передвигаться или атаковать. Кастер стоящий на поверхности должен пройти проверку Концентрации (КС 28) или потерять любое активизируемую на данный момент способность. Землетрясение поражает всю поверхность, растительность, здания и существ в зоне поражения. Специальный эффект землетрясения зависит от природы поверхности в которой оно применяется.

- Пещеры, Полости или Туннели:

Способность обваливает своды, нанося 8D6 дробящих повреждений любому существу, которое попало под обвал (КС Рефлекса 15 для половины) и придавливает существо под грудой обломков (смотрите ниже). Примененное землетрясение на свод очень большой пещеры, может нести угрозу и тем, кто находится вне зоны поражения, так как они могут пострадать от падающих обломков.

- Утесы, Выступы:

Землетрясение разрушает утесы, создавая обвалы и оползни которые опускаются вниз. Примененное землетрясение на утес расположенный на 30 метровой высоте, сбросит его обломки к подножию выступа. Любое существо на пути обвала переносит 8D6 дробящих повреждений (КС Рефлекса 15 для половины) и придавлено под грудой обломков (смотрите ниже).

- Открытая Поверхность:

Каждое существо, которое находится в зоне поражения, должно пройти проверку Рефлекса против КС 15, или упасть. На земле появляются расщелины, и у каждого из существ существует 25% шанс, что оно свалится в неё (КС 20 для Рефлекса, чтобы избежать падения). В конце способности все расщелины закрываются, убивая всех существ, которые свалились в них.

- Здания:

Любое здание стоящее в зоне поражения переносит 100 повреждений, что достаточно, чтобы завалить обычный деревянный или из каменной кладки дом, но выстроенное из цельного камня или укрепленной кладки здание выстоит. Прочность не понижает количество повреждений, и делится на половину, как это обычно происходит с объектами. Любое существо, попавшее под обвал здания переносит 8D6 дробящих повреждений (КС Рефлекса 15 для половины) и придавлено под грудой обломков (смотрите ниже).

- Река, Озеро или Топь:

Под поверхностью воды раскрываются трещины, засасывая в себя воду в пределах диапазона поражения, и формируя зыбучую поверхность. Дно топей или болот превращается в зыбучие пески на длительность способности, засасывая здания и существ. Каждое существо в пределах зоны поражения должно пройти проверку Рефлекса против КС 15, или быть засосанным в грязь или зыбучую землю. В конце способности окружающая зону поражения вода устремляется на место засосанной, и есть вероятность, что она утопит засосанных в грязь существ.

- Придавленный под Обломками:

Любое существо прижатое под обломками переносит по 1D6 временных повреждений в минуту. Если придавленный персонаж впадает в бессознательное состояние, он или она должен пройти проверку Телосложения против КС 15, или переносить 1D6 пунктов постоянного повреждения каждую минуту до тех пор пока не освобожден, в противном случае он погибает.

8 круг

Зональное микроволновое излучение

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: 30 метров + 1,5 метра/уровень кастера
- Цель: существа в зоне с радиусом 15 метров
- Длительность: мгновенно
- Спасбросок: стойкость половина

Инженер инициирует мощное микроволновое излучение с радиусом 15 метров, наносящее 1D6 повреждений существам за 1 уровень кастера. Спасбросок стойкости уменьшает повреждение на половину.

Излечение

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: Касание
- Цель: 1 существо
- Длительность: мгновенно

Излечение дает вам возможность вылечить повреждения существа. Оно немедленно прекращает любые из следующих состояний: повреждение параметра, слепоту, замешательство, изумление, ошарашивание, глухоту, болезнь, тошноту, усталость, изнеможенность, слабоумие, безумие, ошеломление, отравление. Оно также излечивает 10 хит-поинтов повреждения за уровень кастера до максимума 150 на 15 уровне кастера.

Массовый высший оптический камуфляж

Время Активации: 1 стандартн. действ. Диапазон: зона с диаметром 9 метров вокруг кастера Цель: 1 существо или субъект за 4 уровня кастера Длительность: 1 минута/уровень кастера

Так-же как и оптический камуфляж (+10 скрытность), за исключением того, что когда вы атакуете невидимость не пропадает, и вы можете наложить эффект на соратников.

Наноброня

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: лично
- Длительность: 1 минута/1 уровень кастера

Инженер активирует наноброню, которая полностью покрывает его тело. Пока броня активна он получает:

- 1) DR 15/-
- 2) Иммунитет к критическим ударам, слепоте, глухоте, болезням, утоплению, ядам, повреждению параметров.
- 3) Сопротивление 20 способностям воздействующим на дыхательные пути, или с воздействием холодом/кислотой/электричеством.
- 4) Бонус +6 к силе, штраф -6 к ловкости, штраф проверки навыков из-за брони -8, снижение скорости передвижения на 50%, шанс провала способностей 50%, вес увеличивается в 10 раз.
- 5) Рукопашные атаки считаются вооруженными и наносят 1D6 повреждений (для персонажа среднего размера).

9 круг

Власть над гравитацией

- Время активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: в пределах 30 м +3м/ур.кастера, в высоту до 30 м +3м/ур.кастера
- Длительность: 1 раунд/ур.кастера
- Эффект: изменение гравитации
- Зона: окружность диаметром 12 метров+1,5м/ур.кастера
- Спасбросок: см.описание

Инженер создает зону невесомости или повышенной/обратной гравитации. Субъекты подверженные повышенной гравитации могут пройти спасбросок стойкости, чтобы избежать эффекта, в случае провала субъекты становятся опрокинутыми. Невесомость не подымает все субъекты и объекты в области действия, но на них перестает действовать гравитация. Субъекты могут передвигаться в таком состоянии оттолкнувшись от поверхности на которой стоят, или придав себе ускорение иным способом (например джетпак). Субъекты подверженные обратной гравитации начинают падать вверх со скоростью 54м/раунд до тех пор, пока не достигнут препятствия (например потолок) или не достигнут максимума зоны действия (30 метров + 3м.ур.кастера). Если субъекты достигают препятствия, то они получают 1D6 урона за каждые три метра дистанции более 9 метров и могут пройти спасбросок стойкости, чтобы избежать опрокидывания, и проверку акробатики с КС 30 чтобы уменьшить повреждения в половину. Когда способность заканчивает действие все субъекты и объекты падают со скоростью 54м/раунд и также получают 1D6 урона за каждые три метра дистанции более 9 метров и могут пройти спасбросок стойкости, чтобы избежать опрокидывания, и проверку акробатики с КС 30 чтобы уменьшить повреждения в половину.

Высасывание энергии

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: 9 метров + 1,5 метра/уровень кастера
- Цель: существо или субъект
- Длительность: 1 сутки
- Спасбросок: стойкость частично

Инженер проводит касательную дистанционную атаку, и в случае успеха наносит 2D4 временных повреждений уровня цели. Для избежания негативных уровней спасброска нет, но спустя 24 часа после их получения, цель обязана пройти спасбросок Стойкости (КС=высасывание энергии+КС спасброска заклинивания) для каждого из негативных уровней. Если спасбросок успешен, негативный уровень снят. Если спасбросок неудачен, то цель теряет уровень навсегда без возможности его восстановления.

Дезинтегрирующее поле

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: Конус 7,5 м+1,5 м/2 ур.кастера
- Зона: Один субъект/объект / уровень кастера
- Длительность: мгновенно
- Спасбросок: реакция нейтрализует

Вы выпускаете сверхмощный дезинтегрирующий заряд конусом на указанную дальность, все субъекты в зоне действия моментально превращаются в пепел, если не смогли увернуться.

Излечение, массовое

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: 30 метров
- Цель: все существа в зоне радиусом 9 метров
- Длительность: мгновенно

Как излечение (8 круг), за исключением того, что действует на всех существ в зоне действия и восстанавливает каждому существу 10 ХП за уровень кастера до максимуму 250 на 25 уровне кастера.

Массовая транслोकация

- Время Активации: 10 минут
- Диапазон: лично + существа/субъекты касающиеся кастера
- 1 существо/4ур.кастера включая кастера
- Длительность: моментально

Как транслोकация, только телепортирует вместе с кастером касающихся его субъектов/существ.

9 круг

Отражение способностей

- Время Активации: 1 стандартн. действ.
- Диапазон: лично
- Длительность: 10 минут / уровень кастера или до разрядки

Инженерные способности активированные с инженером в качестве цели отражаются кастера. Касательные и зональные способности не могут быть отражены с помощью этой способности.

При активации способности инженер получает суммарное количество уровней (кругов) способностей равное уровню кастера инженера (максимум 20), которое может быть отражено. При активации способности с инженером в качестве цели из этого количества вычитается "уровень + 1 (круг) активированной способности" (т.е. если у инженера 16 уровень кастера и на него активировали способность 5-го круга - способность отражается обратно в кастера, а значение 16 уменьшается на 5+1 и становится 10).

Когда инженер находится под поражением способности более высокого уровня, чем осталось у его "отражения способностей" - способность лишь частично обращается. Мастер высчитывает количество обращенных уровней из уровня поразившей способности, затем делит полученный результат на "уровень + 1" способности чтобы видеть %-ные доли поражения способности. Для повреждающих способностей инженер и кастер переносят по частичным долям урона от способностей (деление происходит после подсчета суммарного урона способности). Для не повреждающих способностей для инженера и кастера существует процентный шанс попадания под эффект, при этом первым проходит проверку срабатывания эффекта тот, у кого выше % шанс, и если эффект срабатывает, то второй эту проверку не проходит (если у способности несколько эффектов, то для каждого эффекта проводится своя проверка).

Если инженер и кастер оба находятся под действием "отражения способностей", то в этом случае способность отражается до тех пор, пока у кого-не разрядится отражение и способность не сработает.



Базовая механика

Дополнение использует базовую механику D20, которая охватывает все действия в игре. Это основное правило позволяет поддерживать игру быстро и интуитивно. Когда ваш персонаж пытается выполнить действие, то для определения его успеха/неудачи сделайте следующее:

- Бросьте D20;
- Добавьте соответствующие модификаторы;
- Сопоставьте результат с целевым числом;

Если результат броска в сумме с модификаторами равен или превышает целевое число, то ваш персонаж успешно справился. В противном случае он потерпел неудачу.

Что может делать персонаж

Персонаж может попытаться выполнить все то, что пришло в его воображение, естественно если оно вписывается в рамки сцены, описанной Мастером. В зависимости от ситуации, ваш персонаж может прислушаться у двери, обыскать территорию, перепрыгнуть через яму, передвинуться, применить предмет, атаковать оппонента и т.д.. Используя базовую механику, персонажи могут выполнять задания проводя проверки навыков, параметров или броски атак.

Проверки навыков и параметров

Чтобы выполнить проверку навыка, бросьте D20 и добавьте модификатор навыка вашего персонажа. Сравните результат с Классом Сложности (КС).

Не имеющий встречного навыка, ваш навык должен соответствовать КС установленному мастером или в описании навыка. Проверки встречных навыков зависят, от результатов вашего, сравниваемого с результатом персонажа выполняющего противоположное действие. Проверка оппонента может включать в себя или тот же навык, или другой.

Проверки параметров выполняются если у персонажа нет рангов в навыке, и он пытается применить этот навык нетренированным. (Однако некоторые навыки все же нельзя использовать нетренированными). Также проверки параметров применяются, когда для определения успеха нет соответствующего навыка. Для выполнения проверки параметра бросьте D20, а затем добавьте модификатор соответствующей способности вашего персонажа.

Броски атаки

Для атаки оппонента проведите бросок D20, и добавьте бонус атаки (BAВ) вашего персонажа. Если результат равен, или превышает его класс защиты (АС), то тогда атака проведена успешно. Затем, при успешной атаке, бросьте кубик соответствующий вашему оружию, чтобы определить количество нанесенного вами повреждения. Повреждение понижает хит-поинты (хп). Когда все хитпоинты персонажа выбиты, он падает без сознания и умирает. Критические попадания наносят больше повреждений. Если на кубике D20 у вас выпало число 20, тогда у вас есть угроза проведения критического попадания. Бросьте ещё раз кубик, чтобы подтвердить атаку. Если второй бросок атаки успешен, тогда критическое попадание подтверждено, и вы наносите больше повреждений.

Переносимый вес

Правила перенагрузки определяют то, насколько замедляют персонажа его броня и снаряжение. Перенагрузка разделяется на две части: перенагрузка по броне, и общий вес.

Перенагрузка по Броне

Ваша броня определяет ваш максимальный бонус Ловкости к АС, ваш штраф к проверкам из-за брони, и насколько быстро вы будете способны бежать. Броня делается достаточно удобной, чтобы не снижать вашу базовую скорость передвижения, но дополнительное снаряжение переносимое персонажем, такое как оружие и снаряжение будет замедлять персонажа.

Общий вес

Для того чтобы вам определить насколько тяжелый вес всего снаряжения персонажа вам необходимо посчитать вес вашего снаряжения, оружия и брони, а затем просуммировать полученные числа. Сравните полученное число с возможным переносимым весом Силы вашего персонажа в Таблице Переносимая Ёмкость. В зависимости от полученного веса, у вас может быть лёгкая, средняя и тяжёлая нагрузка. Перенагрузка может ограничивать ваш максимальный бонус к АС и штраф к проверкам (этот штраф складывается со штрафами брони), скорость и бег, все числа отображены в Переносимые Нагрузки. Если у вашего персонажа лёгкая нагрузка, то он не перегружен.

Подъём и Перетаскивание

Персонаж способен приподнять свою максимальную нагрузку над своей головой. Персонаж может приподнять над землёй двойной вес максимальной нагрузки, но он может только неуверенно идти с ней. В таком случае он полностью перегружен, персонаж теряет все бонусы по Ловкости к ФС, и может передвигаться лишь 1,5 метра в раунд (полнораундовым действием). В целом, персонаж способен толкать или перетаскивать с места, пятикратный вес своей максимальной нагрузки. Благоприятные условия (гладкая поверхность, перетаскивание скользкого объекта) могут удваивать это число, плохие (жесткая, неровная почва, толкание объекта с сучками и выступами) могут снижать наполовину или больше.

Большие и Маленькие Существа

Показатели в Таблице Переносимая Ёмкость рассчитана на персонажей Среднего размера. Но большие в размере существа могут из-за своего размера нести больше вес: Большой (x2), Огромный (x4), Громадный (x8), и Колоссальный (x16). Маленькие же персонажи могут нести меньшее количество веса: Маленький (3/4), Крошечный (1/2), Миниатюрный (1/4), и Мелкий (1/8). Так-же, разумному среднего размера с силой равной силе большого существа понадобится больше времени на поднятие некоторых предметов скажем, чем большому существу. Четырёхногие существа могут нести более тяжёлую нагрузку чем обычно. Вместо указанных выше модификаторов, умножайте показатель переносимого веса от соответствующего параметра Силы существа на модификатор по размеру: Мелкое x1/4, Миниатюрное x1/2, Крошечное x3/4, Маленькое x1, Среднее x1,5, Большое x3, Огромное x6, Громадное x12, Колоссальное x24.

Переносимая емкость

Сила	Легкая нагрузка (до, кг)	Средняя нагрузка (до, кг)	Тяжелая нагрузка (до, кг)
1	1,39	2,7	4,5
2	2,7	5,9	9
3	4,5	9	13,5
4	5,9	11,7	18
5	7,2	14,9	22,5
6	9	18	27
7	10,4	20,7	31,5
8	11,7	23,9	36
9	13,5	27	40,5
10	14,9	29,7	45
11	15,8	34,2	51,8
12	19,4	38,7	58,5
13	22,5	45	67,5
14	26,1	52,2	78,8
15	29,7	59,9	90
16	34,2	68,9	103,5
17	38,7	77,9	117
18	45	90	135
19	52,2	104,9	157
20	59,9	119,7	180
21	68,9	137,7	207
22	77,9	155,7	234
23	90	180	270
24	104,9	209,7	315
25	119,7	239,9	360
26	137,7	275,9	414
27	155,7	311,9	468
28	180	360	540
29	209,7	419,9	630

Переносимые Нагрузки

Нагрузка	Макс. Ловкость	Штраф Проверки	Снижение базовой скорости	Скорость бега
Легкая	не ограничивает	0	не снижает	x4
Средняя	+3	-3	25%*	x3
Тяжелая	+1	-6	50%*	x2

* с округлением до шага 1,5м в меньшую сторону:

Персонаж с базовой скоростью 9м при средней нагрузке будет передвигаться с скоростью 6 метров

Передвижение

Персонажи проводят большую часть времени перемещаясь с одного места до другого. Если вашему персонажу необходимо попасть в какое-то место, то возможно, он выберет идти по дороге, наймет лодку, чтобы подплыть к ней по реке, или проехать через пересечённую местность на транспорте. Он может взобраться на дерево чтобы лучше рассмотреть окружающую местность, прикинуть высоту гор, или брод в реке. Мастер решает, где будет протекать игровая сессия, поэтому лишь он принимает решение, когда перемещение настолько важно, что его необходимо просчитать. Во время повседневных сцен, вы обычно не забываете себе голову мыслями относительно скорости вашего перемещения. Если ваш персонаж пришёл в новый город, и хочет ознакомиться с новым местом, никто не знает, сколько времени может занять ознакомление: раунды, минуты, часы.

Есть три типа измерения передвижения в игре:

- Тактическое, для боя, измеряется в метрах за раунд.
- Обычное, для исследования местности, измеряется в метрах за минуту.
- В путешествии, для достижения различных мест, измеряется в километрах за час или день.

Режимы Передвижения

Передвигаясь в различных измерениях, существа обычно могут идти, идти ускоренно, или бежать.

Ходьба: Это перемещение персонажа не спеша, но стабильно, со скоростью до 5 км. Для не перегруженного человека.

Ускоренная Ходьба: Это такое передвижение, когда не перегруженный человек способен покрывать до 9,6 км. в час.

Бег (х3): Передвижение с тройной базовой скоростью, это максимальный бег для персонажа, облаченного в тяжёлую броню, его скорость 9,6 км.

Бег (х4): Передвижение с учетверённой базовой скоростью, это максимальный бег для персонажа в лёгкой броне или без брони - так может передвигаться не перегруженный человек покрывая до 19,2 км. за час. Персонаж облаченный в среднюю броню покрывает только 12,8 км.

Тактическое передвижение

В целом, за раунд вы можете передвинуться на вашу скорость, и выполнить какое-то действие. Если вы ничего не делаете кроме передвижения, вы можете передвинуться на двойное расстояние за раунд. Подробно тактическое передвижение описано далее в разделе "Сражения".

Обычное передвижение

Персонажи исследующие территорию, применяют обычное передвижение, оно измеряется в минутах.

Ходьба: Персонаж может ходить со своей обычной скоростью безо всяких проблем.

Ускоренно: Персонаж может ходить со своей обычной скоростью безо всяких проблем. Смотри Передвижение в Путешествии, для измерения за часы передвижения.

Бег: Персонаж с показателем Телосложения 9 и выше, может спокойно, без осложнений пробежать минуту. В целом, персонаж может пробежать минуту или две, а затем сделать остановку на минуту, чтобы отдышаться.

Скорость 4,5м Скорость 6м Скорость 9м Скорость 12м

Тактическое:
по раундам

Ходьба	4,5м	6,0м	9,0м	12,0м
Ускоренно	9,0м	12,0м	18,0м	24,0м
Бег х3	13,5м	18,0м	27,0м	36,0м
Бег х4	18,0м	24,0м	36,0м	48,0м

Обычное:
по минутам

Ходьба	45,0м	60,0м	90,0м	120,0м
Ускоренно	90,0м	120,0м	180,0м	240,0м
Бег х3	135,0м	180,0м	270,0м	360,0м
Бег х4	180,0м	240,0м	360,0м	480,0м

Путешествие:
по часам

Ходьба	2,5 км	3,3км	5,0км	6,6км
Ускоренно	4,8км	6,6км	10,0км	12,8км

Путешествие:
по дням

Ходьба	20км	26,4км	40,0км	52,8км
--------	------	--------	--------	--------

Путешествие

Используя это передвижение, персонажи способны покрывать большие расстояния. Передвижение в путешествии измеряется в часах или днях. День путешествия представляет из себя – 8 часового дня передвижения.

Ходьба: Вы можете без проблем идти в течение 8 часов. Если вы хотите идти дольше, чем обычно (смотрите Ускоренный Марш ниже).

Ускоренно: В течение часа, вы способны без проблем ускоренно передвигаться. За второй час ускоренного передвижения между двумя отдыхами, вы переносите 1 пункт временного передвижения, за каждый последующий час повреждение удваивается за предыдущий час ускоренного перемещения. Персонаж, перенесший такое временное повреждение, переходит в уставшее состояние. Уставший персонаж не может совершать бег или проводить стремительные атаки, а также переносит –2 штраф к Силе и Ловкости. Снятие временного повреждения снимает и уставшее состояние.

Бег: Вы не можете бежать длительный период времени.

Попытки бега и отдыха, действуют по тому же принципу, что и в ускоренном перемещении.

Ускоренный Марш: В день вы способны спокойно идти по 8 часов в сутки. Остальную часть дневного времени вы проводите в отдыхе, подготовке лагеря, принятии пищи. Применяя ускоренный марш, вы можете идти в сутки более чем 8 часов. За каждый час ходьбы в ускоренном марше после 8 часов передвижения вы проходите проверку Телосложения (КС 10+2 за каждый дополнительный час). Если проверка неудачна, вы переносите 1d6 пунктов временного повреждения. Перенеся такое временное передвижение вы становитесь уставшим. Вполне возможно, что ваш персонаж может маршировать до бессознательного состояния.

Передвижение верхом/на транспорте: Животное несущее странника способно передвигаться со скоростью 8км/час или 80км в день. Транспортные средства способны развивать скорость до нескольких сотен км/час.

Местность: Местность по которой вы перемещаетесь, очень существенно влияет на дистанцию которую вы способны преодолеть за час или день.

	Магистраль	Проселочная дорога	Пересеченная
Луга	x1	x1	x3/4
Кустарники	x1	x1	x3/4
Лес	x1	x1	x1/2
Джунгли	x1	x3/4	x1/4
Болото	x1	x3/4	x1/2
Холмы	x1	x3/4	x1/2
Горы	x3/4	x3/4	x1/2
Пустыня	x1	-	x1/2
Тундра	x1	x3/4	x3/4

Зрение и свет

В месте с ярким освещением почти все персонажи все видят четко. Существо не может скрыться в зоне яркого света, за исключением когда оно невидимо ли имеет прикрытие. В месте с приглушенным освещением, персонаж видит все не четко. У существ в этой территории есть укрытие по отношению к этому персонажу. Существо в таком освещении способно проходить проверку Скрытности, дабы скрыть себя. В темных местах существа без темновидения фактически слепы (противоположное можно сказать про расы, которые испытывают проблемы из-за яркого света). Помимо очевидных эффектов, ослепленное существо переносит 50% шанс промах в бою (все противники имеют полное укрытие), теряет любой бонус к АС, переносит -2 штраф к АС, передвигается с 1/2 своей скорости, переносит -4 штраф к проверкам Внимательности и проверкам навыков основанным на Ловкости. Персонажи с хорошим зрением при плохой освещённости могут видеть предметы, объекты, в два раза дальше чем персонажи с обычным зрением. Например, неоновый жезл для такого персонажа дает яркое освещение в пределах 12 метрового радиуса (а не 6, как обычно), и дает приглушенное освещение в 24 м радиусе (а не 12 м, как обычно). Персонажи с темновидением, хорошо видят как затемненные места, так и тёмные места, но ограничены зоной в 18 метров. Существо не может скрыться в пределах 18 метров от этого персонажа, если только оно не невидимо или не за прикрытием.

Разрушение объектов и предметов

Иногда персонажу понадобится провести атаку или поломать объект, например когда вы хотите, выбить/проломать дверь, разрубить цепь, или сундук с сокровищами. Когда вы пытаетесь разломать объект, у вас есть два выбора: разбить его оружием, или разломать своей Силой.

Нанесение удара по объекту

Разламывание оружия или щита производится с помощью специфической атаки – раскалывание. Разламывание объекта похоже на разламывание оружия или щита, но вы проводите лишь бросок атаки против АС объекта.

АС: Объекты легче повредить, так как они обычно не передвигаются, но большинство из них очень прочны. АС объекта равен 10 + его модификатор размера + его модификатор Ловкости. Если вы тратите полнораундовое действие для прицеливания, то вы получаете автоматическое попадание рукопашным оружием, и +5 бонус к броскам атаки со стрелковым оружием.

Прочность: У каждого объекта есть прочность – число, отображающее насколько хорошо он противостоит повреждениям. Когда объект переносит повреждение, отнимите прочность от полученного повреждения. Только повреждение превышающее его прочность, отнимается от текущих хит-поинтов объекта.

Хит-Поинты: Количество хит-поинтов объекта зависит от материала, из которого он изготовлен, и насколько он велик в размере. Когда хит-поинты объекта достигают 0, он разрушен. У очень больших объектов отдельные хит-поинты, которые указываются для их отдельных секций.

Энергетические Атаки: Объекты переносят полные повреждения от атак кислотой и звуком. Половину повреждения наносят большинству объектам электричество и огонь, прежде чем применять прочность поделите повреждение на 2. Атаки холодом причиняют одну четвертую повреждений большинству объектов. Прежде чем применять прочность поделите повреждение на 4.

Повреждения от Стрелкового Оружия: От стрелкового оружия объекты переносят только половину повреждений (исключение крупнокалиберное оружие). Прежде чем применять прочность поделите повреждение на 2.

Неэффективное Оружие: Мастер может решить, что определенное оружие не может причинить эффективный вред определенным объектам.

Улучшенное Снаряжение: Каждый +1 бонус улучшения добавляет 2 к прочности брони, оружия или щита, и +10 к хитпоинтам предмета.

Уязвимость к определенным атакам: мастер может решить, что определённые атаки, особенно эффективны против некоторых объектов.

Поврежденные Объекты: Поврежденный объект остается полностью функционирующим до тех пор, пока хит-поинты предмета не снижены до 0 - тогда он уничтожен. Например, обладатель поврежденного предмета не переносит штрафов из-за того, что его оружие повреждено, а поврежденная броня или щит все также дает нормальный бонус защиты к АС.

Спасброски: Базовые, не удерживаемые предметы всегда проваливают спасброски. Считается, что они провалили свои спасброски. Предмет удерживаемый персонажем (схвачен, в прикосании, или надет) получает те же спасброски, как и сам персонаж удерживающий предмет (те же самые бонусы спасбросков, что и у персонажа). Необычные предметы всегда получают право проведения спасбросков. Бонусы спасбросков Стойкости, Рефлекса, Воли таких предметов, равны 2 + половина уровня их создателя. Неудерживаемые необычные предметы проводят спасброски своего владельца, или свои собственные спасброски, которые из них выше.

Поломка Предметов

Когда вы пытаетесь поломать что-то напором силы, а не причинением стандартного повреждения, используйте проверку Атлетики (вместо броска атаки и броска повреждений при атаке раскалывания), чтобы проверить успешно ли вы это сделали. КС зависит больше от конструкции предмета, а не от материала. К примеру, железную дверь со слабым замком гораздо легче выбить, чем такую дверь разрубить. Если предмет потерял более половины своих хит-поинтов, КС для поломки опускается на 2. Большие или Маленькие существа получают бонусы и штрафы размера к проверкам Силы при выламывании дверей: Мелкое –16, Миниатюрное –12, Крошечное –8, Маленькое –4, Большое +4, Огромное +8, Громадное +12, Колоссальное +16.

Прочность и ХП снаряжения

Для оружия и брони показатели прочности и ХП указаны в таблицах со снаряжением. Если вы используете улучшенное снаряжение применяйте соответствующую корректировку в зависимости от бонуса улучшения. Для других предметов и снаряжения показатели устанавливает мастер, основные показатели для материалов и некоторых предметов указаны в таблицах.

Прочность и хит-поинты материалов

Вещество	Прочность	ХП на 2,5см толщины
Бумага	0	2
Веревка	0	2
Стекло	1	1
Лед	0	3
Дерево	5	10
Камень	8	15
Облегченные промышленные материалы	5	30
Стандартные промышленные материалы	10	30
Тяжелые промышленные материалы	15	30
Бескар	20	40

Прочность и хит-поинты объектов

Объект	Прочность	ХП	КС для поломки
Веревка	0	2	28
Простая дверь	5	20	23
Хорошая дверь	10	30	28
Прочная дверь	15	40	33
Каменная стена (0,3м)	8	90	45
Наручники	10	10	38

Размер и АС объектов

Размер (пример)	Бонус АС	Размер (пример)	Бонус АС
Колоссальный	-8	Маленький	+1
Громадный	-4	Крошечный	+2
Огромный	-2	Мелкий	+4
Большой	-1	Миниатюрный	+8
Средний	0		

Сражения

Каждое сражение разыгрывается по раундам. Каждый раунд представляет собой 6 секунд в игровом мире – возможность для каждого персонажа, вовлечённого в сражение, произвести какое-нибудь действие. Всё что человек может сделать (в разумных пределах) за 6 секунд, то же самое может сделать ваш персонаж за 1 раунд. Каждый раунд начинается с персонажа с самой высокой инициативой, и затем в порядке убывания инициативы продолжается далее. В каждом раунде используется тот же порядок инициативы. Когда приходит очередь действия персонажа, персонаж выполняет своё действие за весь раунд. (В виде исключения, могут быть атаки по возможности, действия с особой инициативы, и особые способности персонажей).

Основные моменты

Поле боя

Чтобы помочь визуализировать события рекомендуется использовать фигурки и поля сражения. Поле сражения содержит клетки с размером стороны 2,5 сантиметра. Каждая из этих клеток отображает 1,5 м в игровом мире. Вы можете применять эту сетку с фигурками, или другими маркерами или символами, чтобы показать порядок передвижения группы (они могут идти парами в коридоре шириной 3 м, или по одиночке в коридоре шириной 1,5 м) чтобы отобразить относительное положение персонажей в созданной ситуации. Однако, как и подразумевает его название, это поле применяется, в первую очередь, для боевых ситуаций, когда персонажи бросаются в бой. Вот здесь сетка и поможет определить игру любого игрока в сражении.

Раунды

Весь бой поделен на раунды. В каждый раунд, каждый участник сражения, что-то выполняет. В игровом мире, раунд представляет собой 6 секунд.

Инициатива

Перед первым раундом, каждый игрок проводит проверку инициативы для своего персонажа. Мастер проводит проверку инициативы для своих существ. Проверкой инициативы, является бросок 1D20 + модификатор Ловкости. Персонажи действуют в порядке от высшей инициативы до низшей, инициатива используется на протяжении всего боя (если только сражающийся не выполняет действие, изменяющее его инициативу).

Действия

Каждый раунд, в ход вашего персонажа вы можете проводить стандартное действие, или действие передвижения (в любом порядке), провести два действия передвижения, или провести полнораундовое действие. Вы также можете совершить одно быстрое действие или несколько свободных действий, на усмотрение вашего мастера, параллельно с любыми другими действиями.

Способности

Вы способны передвинуться, и активировать одну способность (действием передвижения и стандартным действием). Активация способности провоцирует благоприятную атаку от близстоящих врагов (смотрите ниже).

Класс Защиты (ARMOR CLASS)

АС персонажа является значением, которое необходимо получить при броске чтобы попасть по персонажу в сражении.

АС: 10 + бонус брони + бонус щита + модификатор Ловкости

Бонус Брони т/или Щита: Ваша броня и/или щит обеспечивают вас бонусом к АС. Этот бонус отображает их способность защищать вас от ударов противника.

Модификатор Ловкости: Если ваша Ловкость высокая, та вы хорошо справляетесь с уклонением от ударов. Если ваша Ловкость низкая, то по вам наоборот, легче попасть - поэтому вы используете модификатор Ловкости в вашем АС. Примите к сведению, что ваша броня может ограничивать ваш максимальный бонус Ловкости, поэтому надев какую-то броню вы не сможете использовать весь свой бонус по Ловкости к АС (смотрите Таблицу Брони и Щиты в главе Снаряжение). Если вы не способны среагировать на атаку, вы не можете применять бонус в АС по Ловкости. (Вы теряете бонус по Ловкости, если, к примеру, вас атакует невидимый противник, или вы стараетесь сберечь свою жизнь, свисая над рекой лавы на рассыпающейся скале, или вас застали врасплох.)

Бонус Улучшения: Эффекты улучшения делают вашу броню лучше.

Бонус Отклонения: Эффекты способностей защищают вас от атак и повышают ваш АС.

Природная (натуральная) броня: Природная броня повышает ваше АС. (У представителей обычных рас нет природной брони, которая обычно является чешуей, густым мехом, или армированными пластинами у дроидов).

Бонус Уворачивания: Некоторые другие бонусы в АС, отображают эффективную способность избегания определённых атак, или бонус АС у того, кто в бою стоит в защите. Эти бонусы называются бонусом уворачивания. Любая ситуация не позволяющая вам использовать ваш бонус по Ловкости, также не дает вам использовать бонус уворачивания. В отличие от остальных видов бонусов, бонусы уворачивания суммируются друг с другом.

Касательные Атаки: Некоторые атаки проникают сквозь броню, не реагируя на них, включая щиты и природную броню. К примеру, касание ситхом способностью шокирующее прикосновение, будет повреждать вас вне зависимости от надетой на вас брони или толщины вашей кожи. В таких случаях, атакующий проводит бросок атаки касанием (возможен дистанционный или рукопашный). Атакующий проводит бросок, как обычный бросок атаки, но ваши АС брони, щита и природной брони не учитываются как бонус. Другие модификаторы, как к примеру, модификатор размера, модификатор Ловкости и бонус отклонения (если есть) действуют как обычно.

Атаки

В бою, чаще всего совершается действие атаки. Вы способны передвинуться, и провести одну атаку. Опытные персонажи способны проводить более одной атаки, но лишь если они не передвигаются (полнораундовое действие). Проведение стрелковой атаки, провоцирует благоприятную атаку у рядом стоящих врагов (смотрите ниже).

Броски Атаки

Бросок атаки отображает вашу попытку нанесения удара по противнику, включая ложные выпады и дикие взмахи. Он отображает ваши несколько попыток ударов в раунд, для попадания по цели.

Для того чтобы произвести удар, с последующим повреждением, вы должны выбросить на кубике D20 показатель Класса Защиты (AC - Armor Class) противника или более высокое число.

Рукопашный Бросок Атаки: $1D20 + BAB +$ модификатор Силы + бонус (если есть)

Дистанционный Бросок Атаки: $1D20 + BAB +$ модификатор Ловкости + бонус (если есть)

Автоматические Промехи и Попадания:

Природное 1 (на D20 выпала 1) при броске атаки всегда означает промах. Природное 20 (на D20 выпало 20) всегда означает попадание.

BAB (Base Attack Bonus)

У каждого класса в зависимости от уровня персонажа имеется поределенное значение BAB (базового бонуса атаки). С ростом персонажа в уровне BAB становится выше (хоть и с разной скоростью у различных классов).

Повреждение

Если вы попали по врагу, вы бросаете кубик для повреждений, и отнимаете полученное повреждение от текущих хит-поинтов противника. Добавляйте модификатор Силы к повреждению от рукопашных атак. Если вы используете оружие в не основной руке, то добавляйте половину вашего модификатора в Силе (если есть бонус). Если вы держите оружие обеими руками, добавляйте полтора модификатора вашей Силы к повреждению (если есть бонус).

Минимальное повреждение оружия: любая успешная атака наносит минимум 1 урона даже если штрафы выводят значение на 0 или ниже.

Облегченное оружие: при использовании облегченного оружия вы не можете использовать полтораакратный бонус силы при использовании двуручного хвата.

Световые мечи: при использовании световых мечей вы не можете использовать полтораакратный бонус силы при использовании двуручного хвата (исключение у классов Шиен и Джуйо, но даже в этом случае если вы используете облегченное оружие бонус $\times 1.5$ не действует).

Повреждение Показателя Параметра: Определённые существа и мэффекты способностей могут причинить временное или постоянное повреждение параметров (понижение показателя вашего параметра).

Хит-Поинты

Хит-поинты отображают, то, сколько повреждений вы можете перенести прежде чем потеряете сознание. Ваши хит-поинты зависят от вашего класса и уровня и модификатора вашего Телосложения. Хит-поинты большинства животных основаны на их типе, хотя у некоторых также есть класс и уровень. Когда все ваши хит-поинты равны 0, вы обездвижены и не способны применять действия. Когда достигают -1, вы начинаете умирать. Когда достигают -10, ваше дело окончено – вы мертвы

Спасброски

Когда вы попадаете по воздействию необычной атаки, обычно вы имеете право пройти спасбросок, чтобы нейтрализовать или уменьшить ожидаемый эффект.

Для успешного спасброска, вы должны выбросить результат больше или равный его Классу Сложности.

Спасбросок Воли:

$1D20 +$ базовый бонус спасброска + мод.Мудрости + бонус (если есть)

Спасбросок Рефлекс:

$1D20 +$ базовый бонус спасброска + мод.Ловкости + бонус (если есть)

Спасбросок Стойкости:

$1D20 +$ базовый бонус спасброска + мод.Телосложения + бонус (если есть)

Класс Сложности Спасброска: КС как таковой для спасброска определяется самой атакой. Два примера: Яд "Мечь Хаттов МК-1" обладает КС Стойкости 9. А способность ситха 20 уровня "Шторм молний" позволяет проведение спасброска Рефлекса против КС 27.

Автоматические Успехи или Провалы: При выпадении 1 на D20 означает автоматический провал спасброска, а выпадение 20 на D20 означает автоматический успех спасброска.

Передвижение

Каждый персонаж имеет свою скорость измеряемую в метрах. Вы способны передвинуться на это расстояние и провести атаку, или сактивировать способность в одно действие. Вы способны перемещаться до или после атаки или применения способности. Вы также можете не применять стандартное действие, а проводить двойное передвижение, позволяющее перемещаться вам с удвоенной скоростью, или бежать (полнораундовое действие - тогда ваша скорость увеличивается в четыре раза).

Благоприятные атаки

В некоторых случаях боя, сражающийся меньше заботится о своей безопасности, и он не находится в защите как обычно. В таких случаях, сражающиеся около него получают преимущество в атаке, стараясь пробить его защиту одной атакой по возможности. Эти свободные атаки называются благоприятными атаками.

Зона Угрозы (Диапазон Поражения): Вы способны поразить всё то, что расположено в 1,5 метрах от вас в различном направлении. Любой противник, выполняющий определенные действия в вашей зоне угрозы, провоцирует в свою сторону благоприятную атаку с вашей стороны. Если вы не вооружены, то в целом вы не несете угрозу в клетке, поэтому не можете проводить благоприятные атаки (но, смотрите Невооруженные Атаки).

Оружие с Диапазоном: Существа, держащие оружие с диапазоном, способны поражать клетки, расположенные дальше. Например, человек с вибропикой несет угрозу на 3 метра от себя (даже по диагонали - это является правилом исключения для 2 клеток по диагонали, которые считаются как 4,5 м). Помимо этого, существа крупнее средних созданий, имеет природный диапазон поражения 3 метра и больше.

Провоцирование Благоприятной Атаки: Два типа действий провоцируют благоприятную атаку: если вы перемещаетесь в зону угрозы или если вы перемещаетесь из зоны угрозы вашего противника, и несколько определенных действий, выполняемых в зоне поражения.

Передвижение: Если вы выходите из зоны поражения, то вы провоцируете благоприятную атаку. Есть два обычных действия её избежать: провести 1,5 метровый шаг или сделать действие отступления.

Выполнение Действия Отвлекающего Внимания: Несколько действий могут сами провоцировать благоприятные атаки, если они проводятся в зоне поражения - например активация способности и стрелковые атаки. Таблица с типами движений показывает, какие действия могут провоцировать благоприятную атаку, а какие нет. Помните, что даже действия, которые обычно провоцируют благоприятную атаку, иногда имеют исключения из этого правила. К примеру, персонаж с фитом Улучшенный Невооруженный Удар не провоцирует благоприятной атаки за нанесение удара своей невооруженной атакой.

Проведение Благоприятной Атаки: это одна рукопашная атака, и за раунд вы можете провести только одну благоприятную атаку. Если благоприятная атака спровоцирована, то она незамедлительно проводится, а затем продолжается текущий ход персонажа (или завершается его ход, если благоприятная атака было спровоцирована в середине хода персонажа).

Боевые Рефлексы и Дополнительные Благоприятные Атаки: Если у вас есть фит Боевые Рефлексы, то вы способны можете проводить более одной благоприятной атаки в раунд, однако этот фит не позволяет вам проводить более одной атаки на одну благоприятную возможность, но если один и тот же оппонент провоцирует две благоприятных атаки за раунд, например, входит в зону поражения и затем активирует способность в зоне поражения, то вы можете провести две благоприятных атаки. Продвижение более чем через одну поражаемую клетку одним и тем же оппонентом провоцирует с его стороны лишь одну благоприятную атаку. Все эти атаки проводятся при вашем максимальном BAB.

Инициатива

Каждый раунд, каждый из сражающихся проводит какое-то действие. Инициатива сражающихся определяет порядок их действий от самой высокой до самой низкой.

Проверка Инициативы: В начале боя каждый из сражающихся проводит одну проверку инициативы. Проверка инициативы, это проверка вашей Ловкости (1D20 + модификатор Ловкости). Мастер обязан определить в каком порядке действуют персонажи, отсчитывая результаты от высшего к низшему. Каждый из персонажей действует в своем ходе, проверка применяется ко всем раундам боя (если только персонаж не проводит каких-либо действий, влияющих на изменение его инициативы, смотрите далее).

Если есть несколько сражающихся с одинаковой инициативой, то они определяют кто первый ходит путём сравнения их показателя Ловкости (первый тот, у кого более высокая). Если и в этом случае показатели одинаковы, то спорные персонажи проводят новый бросок инициативы, чтобы определить кто из них будет ходить первым.

Инициатива персонажей мастера: мастер на свое усмотрение может провести один бросок для определения инициативы группы своих персонажей, или делать отдельные броски для каждого своего персонажа.

Определение Настороженности

Иногда сражение начинается неожиданно для одной из сторон. Это может быть например внезапное нападение при переговорах или спланированная засада в лесу. При этом, даже на стороне не ожидавшей нападения могут оказаться готовые к сражению бойцы.

Мастер определяет, кто был насторожен, а кто нет в начале сражения. Он может попросить провести проверки Внимательности, или какие-то другие проверки, чтобы узнать заметили игроки противника или нет.

Раунд Внезапности: Если кто-то, из сражающихся в курсе о противнике, то происходит раунд внезапности.

Настороженные сражающиеся могут действовать в этом раунде - поэтому они могут бросать инициативу. Также вы можете выполнять свободные и быстрые действия в раунде внезапности. Если никто не ведает о противнике, то раунд внезапности не происходит.

Оторопевший: В начале боя, прежде чем вы сможете подействовать (в особенности, перед вашим первым стандартным ходом в порядке инициативы), вы являетесь оторопевшим. Вы не можете применять свой бонус Ловкости к вашему АС (если он есть) пока вы оторопевший. Некоторые персонажи могут сохранять свой бонус Ловкости к АС благодаря способности "Сверхестественная уворачиваемость", но даже в этом случае оторопевший персонаж не может проводить благоприятные атаки.

Не ожидающие атаки сражающиеся: Те, кто не ожидал атаки не принимают участие в раунде внезапности. Не ожидающие атаки персонажи считаются оторопевшими, так как не успели отреагировать, и подействовать. Именно поэтому, они теряют свой бонус к АС по Ловкости.

Бездействие: Даже если вы не проводите никаких действий (например, вы парализованы или без сознания), вы сохраняете свой показатель инициативы на продолжительность этого столкновения.

Действия с особой инициативой

Обычно вы действуете как можно быстрее в бою, но, иногда вам захочется провести действие по позже, в более удобное время, или ответить на чьи-то действия.

Промедление

Выбирая промедление, вы не действуете в свою инициативу, а в ту, в которую вы решили. Когда вы промедляете, вы добровольно понижаете свой показатель инициативы на всё протяжении боя. Когда в раунде доходит очередь до вашего нового пониженного показателя инициативы, вы начинаете действовать. Вы можете сами определить каким будет ваш новый результат инициативы, или просто подождать немного в раунде, а затем в нужную вам инициативу действовать, и тем самым зафиксировать свою новую инициативу.

Промедление полезно, когда вы принимаете решение разузнать, что предпримут ваши друзья или враги прежде, чем вы походите сами. Цена, которую вы платите в промедлении – потеря инициативы. Вам никак не удастся вернуть время, которое вы потратили на то, чтобы рассмотреть, что же произойдет. Однако вы не можете с промедлением прервать чьё-то действие (в отличие от действия готовности).

Результаты Инициативы от Промедления: Ваш результат инициативы становится таким, когда вы провели действие промедления. Если пришел черед для вашего нового действия, а вы так и не походили, вы не проводите действие промедления (хотя вы вновь можете проводить промедление). Если вы проводите действие промедления в следующем раунде, прежде чем будет ваш обычный черед хода, то ваш результат инициативы повышается до этого показателя, но в текущий раунд вы теряете свое действие.

Готовность (Отложенное действие)

Действие готовности, позволяет вам выполнить действие попозже, но перед чьим-то действием. Готовность является стандартным действием. Оно не провоцирует благоприятной атаки (хотя действие, которое вы выполняете, может).

Действия готовности: Лишь стандартное действие, действие передвижения или быстрое действие можно использовать в готовности. Для этого вы должны определить, какое частичное действие вы хотите выполнить, и условия в которых вы будете его выполнять.

Например, вы можете указать, что выстрелите в любого, кто вбежит в ближайшую дверь. Затем, по времени до вашего следующего действия вы можете выполнить действие готовности на указанное условие. Действие происходит перед действием запускающим его. Если запускающее действие часть деятельности другого персонажа, вы прерываете этого персонажа. Принимается, что он далее может его делать, и продолжает свои действия после вашего действия готовности.

Результат вашей инициативы изменяется - на остальную продолжительность боя, вашим результатом инициативы будет показатель момента использования действия готовности, но вы будете действовать перед тем персонажем чьё действие запустило ваше заготовленное.

Как часть действия готовности, вы можете применять 1,5 метровый шаг, но только если в этом раунде вообще не передвигались. Например, если вы подошли, чтобы открыть дверь, а затем действием готовности вынули вибромеч чтобы напасть на любого кто войдет, то вы не сможете выполнить 1,5 м шаг в действии готовности (так как в этом раунде вы уже походили).

Инициативные Последствия Готовности: Вашим результатом инициативы становится показатель момента использования отложенного действия. Если вы перешли к своему следующему действию, но не выполнили своё заготовленное, вам не нужно поддерживать ваше действие готовности (хотя вы, конечно, можете заготовить его снова). Если вы производите своё действие готовности в следующем раунде, прежде чем начался ваш обычный ход, то ваша инициатива перемещается к новой точке в порядке прохождения битвы, но в новом раунде вы уже не проводите своего обычного действия.

Отвлечение Кастеров: Вы способны приготовить атаку против кастера с условием «если он начнёт активировать способность». Если вам удалось нанести повреждения кастеру, или каким-то другим способом отвлечь его, то он может потерять свою активируемую способность (как отмечено в результате его проверки Концентрации).

Заготовка Контрспособности: Вы способны подготовить контрспособность против кастера (чаще всего с условием «если он начнёт активировать способность»). В таком случае, когда кастер начинает активацию, то у вас появляется шанс идентифицировать его проверкой Знания силы или Знания Технологий (КС 15 + круг способности). Если вам это удалось, и если вы способны применить эту же способность (если вы подготавливаете способности, то вы способны активировать ее, и она у вас подготовлена), то вы можете активировать свою такую же способность как контрспособность, и автоматически уничтожить способность другого кастера.

Готовность оружия против чарджа: Вы можете подготавливать определённые оружия против ожидающейся атаки с разбега. Подготовленное оружие причиняет двойные повреждения если вы попали по стремительно несущемуся на вас персонажу.

Типы действий

Тип действия отображает количество времени его исполнения (в пределах 6-секундного ограничения боевого раунда), и как оно влияет на ваше передвижение. За один обычный раунд вы способны выполнить стандартное действие, и действие передвижения, или же совершить полнораундовое действие. Вы также способны совершать несколько свободных действий или одно быстрое действие. Также, вместо стандартного действия, вы можете всегда провести действие передвижения. В некоторых ситуациях (например, в раунде неожиданности), вы можете быть ограничены только стандартным действием или действием передвижения. Существует несколько типов действий.

Стандартное действие

Стандартное действие позволяет вам что-то выполнить. Наиболее стандартное действие – это атака, одна рукопашная или стрелковая атака. К стандартным действиям также относятся: активация способности, концентрация для поддержки способности, активация необычного предмета и применение специальной способности.

Рукопашные Атаки

С обычным оружием для ближнего боя, вы способны нанести удар по противнику, находящемуся в пределах 1,5 метров от вас (смежный противник). У некоторых видов рукопашного оружия есть диапазон. Этим оружием вы способны поразить противника на расстоянии 3 метров от вас, но не можете нанести удар по смежному противнику.

Стрелковые Атаки

С помощью стрелкового оружия, вы способны выстрелить или метнуть оружие во врага расположенного в максимальном диапазоне оружия и в вашей зоне видимости. Максимальным диапазоном для метательного оружия является его пять диапазонов, для стрелкового его десять диапазонов. У некоторого стрелкового оружия может быть более короткий стрелковый диапазон, который отмечен в описании оружия.

Невооружённые Атаки

Нанесение повреждений с помощью тычков, ударов, ударов головой, весьма схоже с ударами рукопашным оружием, за исключением следующего:

Атаки по возможности (благоприятные)

Невооруженная атака провоцирует благоприятную атаку со стороны противника, принимается, что он вооружён. Благоприятная атака проводится до вашей атаки. Невооружённая атака не провоцирует благоприятные атаки от других врагов, например вооруженных луками, и не провоцирует благоприятную атаку со стороны невооружённого противника. Вы провоцируете атаку, так как ваше тело при проведении вами атаки слишком близко приближается к врагу. Невооруженный персонаж не проводит благоприятной атаки (но, смотрите «Вооруженные» Невооруженные Атаки).

«Вооружённые» Невооружённые Атаки

Иногда невооруженные атаки персонажа или существа принимаются за вооруженные. Вооружёнными считаются атаки персонажа с фитом Улучшенный Невооружённый Удар, кастера проводящего касательную атаку способностью, а также существа с когтями, клыками и подобным природным натуральным оружием. Отметьте себе, что существо принимается как вооружённое, как для нападения, так и для защиты. Персонаж с фитом Улучшенный Невооружённый Удар не только не провоцирует благоприятной атаки при нападении на вооружённого противника, но и также проводит благоприятную атаку против вас, если вы атакуете его невооружённым ударом.

Повреждение от Невооружённого Удара

Невооруженный удар Среднего по размеру существа причиняет 1D3 повреждений (плюс ваш модификатор Силы). Маленький персонаж, невооружённым ударом причиняет 1D2 пункта повреждений, а Большой 1D4. Все повреждения являются временными. Невооружённые удары принимаются как облегченное оружие (при определении штрафов при сражении с оружием в каждой руке, и т.д.).

Нанесение Обычного Повреждения

Вы можете указать перед атакой, что ваш невооружённый удар будет наносить обычное повреждение, но при этом вы переносите –4 штраф к броску атаки, так как для причинения обычного повреждения вам необходимо поразить уязвимое место противника. Если у вас есть черта Улучшенный Невооруженный Удар, вы можете наносить смертельные повреждения без этого штрафа к броску атаки.

Множественные Атаки

Персонаж, у которого более одной атаки в раунд, должен тратить действие полной атаки, для того, чтобы провести более одной атаки (смотрите Полнораундовые Действия ниже).

Стрельба и Метание в Рукопашном Бою

Если вы стреляете или метаете в цель, которая участвует в рукопашном бою с вашим напарником/союзником, вы переносите –4 штраф к вашему броску атаки, так как вам нужно более точно прицеливаться, чтобы не попасть в своего напарника. Два персонажа ввязанные в рукопашный бой, являются врагами, и несут угрозу друг другу. (Удерживаемый, бессознательный или по какой-то другой причине обездвиженный персонаж, не принимается, как участвующий в схватке если он непосредственно не подвергся атаке). Если ваша цель (или противник, в которого вы целитесь) больше по размеру за вашего напарника) как минимум в 3 метрах от ближайшего союзника, вы можете избежать штрафа в –4, даже если существо, в которое вы целитесь, ввязано в рукопашный бой с вашим напарником. Если у вас есть фит Прицельный Выстрел, вы не переносите этот штраф.

Сражение в защите Стандартным Действием

Когда вы выполняете действие атаки, вы можете выбрать для себя сражение в защите. Если вы так поступаете, то переносите –4 штраф ко всем своим атакам в раунде, но получаете +2 бонус уворачивания к АС на этот раунд. Этот бонус суммируется с бонусом к АС, получаемым за счет фита Боевая Экспертность.

Полная Защита

Вы можете просто обороняться стандартным действием. Вы получаете +4 бонус уворачивания к АС на 1 раунд. Ваше АС повышается в начале этого действия, и помогает вам выстоять против любых благоприятных атак, которым вы можете подвергнуться во время раунда. Вы не можете комбинировать сражение в защите с полной защитой, или с преимуществами фита Боевая Экспертность. При полной защите вы не можете проводить благоприятных атак.

Начало/Завершение Полнораундового Действия

«Старт полнораундового действия» стандартным действием позволяет вам начать его, чтобы потом завершить в следующем раунде, используя еще одно стандартное действие. Например, вы ограничены лишь одним стандартным действием в свой ход, вы можете активировать способность со временем активации в 1 полный раунд, начав активацию в первом раунде, и завершив её в следующем. Вы не можете применять это действие для проведения таким образом полной атаки, чарджа, бега или отступления.

Действие передвижения

Передвижение

Самым простым действием передвижения является обычное продвижение на свою скорость. Если вы проводите такой тип действия передвижения, то уже не можете совершать 1,5 метровый шаг. Много не стандартных режимов передвижения раскрыты в этой категории, включая взбирание (до 1/4 от вашей скорости), и плавание (до 1/4 от вашей скорости).

Ускоренное Взбирание

Вы способны взбираться при половине от своей скорости действием передвижения, но переноса –5 штраф к проверке Атлетики.

Проползание/Вставание

Вы способны ползти со скоростью 1,5 метра, действием передвижения. Если вы ползете, то провоцируете благоприятные атаки со стороны любых атакующих, которые несут угрозу вам с точки начала проползания. Встать с положения лежа требует действия передвижения и провоцирует благоприятную атаку.

Манипулирование Предметом

В большинстве случаев, перемещение или манипуляция предмета – действие передвижения. Сюда входит доставание или прятание хранимого предмета, поднимание предмета, передвижение тяжелых объектов и открывание дверей.

Вынуть или Спрятать Оружие/Щит

Вынуть оружие для его применения в сражении, или спрятать его, чтобы освободить руки - действие равное передвижению. Это действие также применяется к любым подобным оружию вещам, которые под рукой, таким как технологический модуль. Если у вас ВАВ +1 или выше, то вы можете вынимать оружие свободным действием, но только наряду с действием обычного передвижения. Если у вас есть фит Сражение с Оружием в Каждой Руке вы можете вынуть два одноручных или облегченных оружия за то же время, как если бы вынимали одно.

Прикрепление щита к руке, для получения бонуса щита к вашему АС, или же снятие и перемещение щита так, чтобы освободить себе руку, требует действие передвижения. Если вы имеете ВАВ +1 и выше, то вы можете доставать/прятать щит свободным действием, но наряду с обычным передвижением.

Бросание на землю удерживаемого (но не надетого) щита или оружия – свободное действие.

Полнораундовое действие

Полнораундовое действие подразумевает под собой ваше действие, которое требует весь раунд для выполнения. Единственное перемещение, которое вы можете выполнить при полнораундовом действии это 1,5 метровый шаг. Его можно проводить до или после выполнения действия. Вы также можете выполнять любые свободные действия (смотрите ниже), но с разрешения вашего мастера. Наиболее частыми полнораундовыми действиями являются полные атаки, где вы можете совершить за раунд несколько атак. Некоторые полнораундовые действия не позволяют вам выполнение 1,5 метрового шага. Некоторые полнораундовые действия можно совершать как стандартные действия, но лишь в тех ситуациях, когда вы ограничены выполнением лишь стандартного действия за раунд (например - раунд неожиданности). Описания особых действий расположены ниже, где и указано, можно ли их применять указанным методом.

Полная Атака

Если вы проводите более одной атаки за ваше действие, так как ваш ВАВ достаточно высок, или потому что вы сражаетесь удерживая два оружия, или потому что у вас двойное оружие, или по какой-то иной причине (например, фит или необычный предмет), вы должны проводить полнораундовое действие атаки, чтобы получить свои дополнительные атаки. Вам нет нужды объявлять наперед будущих целей ваших атак. Вы можете затем решить, отреагировав на то, насколько эффективными были предыдущие атаки, прежде чем проводить дополнительные. Вашим единственным передвижением в этой атаке может быть 1,5 метровый шаг. Вы можете совершить шаг перед, после или между своими атаками. Если ваши несколько атак основаны на вашем ВАВ, вы должны проводить атаки в порядке убывания бонуса с самого высокого до самого низкого. Если вы используете два оружия, вы сами можете выбирать каким оружием наносите удар вначале. Если двойное оружие, вы можете ударить любой частью оружия по очереди.

Решение между Атакой и Полной Атакой: После вашей первой атаки, вы можете принять решение о перемещении вместо проведения остальных атак. Если вы уже сделали 1,5 метровый шаг то в этом раунде вы больше не можете передвигаться, но вы можете совершить другую разновидность действия передвижения.

Сражение в защите Полнораундовым Действием: Когда вы выполняете действие атаки, вы можете выбрать для себя сражение в защите и совершить полную атаку. Если вы это применяете, то переносите -4 штраф ко всем своим атакам в раунде, но получаете +2 бонус уворачивания к АС на этот раунд.

Рассекающий Удар: С помощью фита Рассекающий Удар или Мощный Рассекающий Удар, вы получаете возможность провести дополнительную атаку при соответствующих условиях. Это исключение к обычному ограничению числа атак, которые вы способны провести в раунде полной атакой.

Использование Специальной способности

Использование специальной способности обычно является стандартным действием, но может быть полнораундовым действием, это всё отмечается в описании способности.

Отступление

Отступление из рукопашного боя – полнораундовое действие. Когда вы отступаете, то вы можете передвинуться при своей двойной скорости. Клетка, с которой вы начинаете свое передвижение, не принимается в зоне угрозы любого из оппонентов, которых вы можете видеть, поэтому видимые для вас противники не проводят по вам благоприятных атак при вашем передвижении из этой клетки. (Невидимые противники все также могут провести по вам благоприятную атаку, и вы не способны отступить из боя, если вы ослеплены). В раунд, когда вы проводите отступление, вы не можете проводить 1,5 метровый шаг. Если во время процесса отступления вы проходите по клетке угрозы (кроме той, с которой вы начали свое отступление), враги как обычно проводят по вам благоприятные атаки. Вы не можете отступить с помощью той формы отступления, которая не отмечена в вашем списке видов передвижения. Отметьте себе, что несмотря на название этого действия, вам нет необходимости полностью покидать поле сражения. Например, вы способны применять действие отступления для передвижения прочь от одного врага, и подбирания к другому.

Ограниченное отступление: Если вы ограничены лишь одним стандартным действием в раунд (например, вы замедлены или во время раунда внезапности), вы можете отступить стандартным действием. Но в таком случае вы можете передвинуться лишь на свою базовую скорость (а не на двойную, как обычно).

Передвижение по труднопроходимой местности

В некоторых ситуациях ваше передвижение может быть затруднено настолько, что вы не можете пройти даже на 1,5 метра (одну клетку). В таких случаях вы можете потратить полнораундовое действие для преодоления 1,5 метров (1 клетки) в любом направлении, даже по диагонали. Даже если это и напоминает 1,5 метровый шаг, он им не является и поэтому провоцирует благоприятную атаку.

Бег

В качестве полнораундового действия вы можете использовать бег. (В таком случае вы не получаете 1,5 метровый шаг). Когда вы бежите по прямой линии, вы можете перемещаться со скоростью повышенной в четыре раза за вашу базовую (или с повышенной в три раза, если вы в тяжелой броне). Вы утрачиваете любой бонус по Ловкости к АС, так как не способны уклоняться от атак, но если у вас есть черта Бег, то вы все же сохраняете бонус по Ловкости к АС.

Вы можете бежать на протяжении количества раундов равных показателю Телосложения, но после этого должны пройти спасбросок Стойкости (КС 10) чтобы продолжить бег. После этого, за каждый раунд, пока вы бежите, вы обязаны проходить спасбросок, и КС с каждой новой проверкой повышается на 1. Когда вы проваливаете проверку, вы должны прекратить бежать. Персонаж, который пробежал свой лимит, должен отдохнуть в течение 1 минуты (10 раундов), прежде чем может бежать дальше. Во время периода отдыха, персонаж не может передвигаться быстрее, чем со своей обычной скоростью. Вы не можете бежать по труднопроходимой местности, или если вы не видите, куда вы бежите. Бег отображает скорость, при которой не перенагруженный человек, пробегает за час 12 километров.

Свободное действие

Свободные действия занимают слишком малое количество времени для их выполнения, и практически не учитываются в протяжении раунда, они требуют малого, поэтому считаются свободными. Вы способны совершить одно или более свободных действий, и в то же время нормально провести другое действие. Однако мастер обязан ввести разумные ограничения того, сколько свободных действий вы свободны совершить за раунд.

Примеры свободных действий:

- Бросить предмет (например оружие)
- Упасть навзничь
- Разговор
- Снять концентрацию с способности

Быстрое действие

Быстрое действие занимает очень небольшое количество времени, но представляет собой большие затраты усилий и энергии, чем свободное действие. Вы можете выполнить только одно быстрое действие за ход.

Немедленное действие

Немедленное действие очень похоже на быстрое действие, но может быть выполнено в любое время, даже если это не ваша очередь. Например, способность консула "Провидение силы" является немедленным действием.

Разнообразные действия

Некоторые из действий просто не попадают ни в одну из выше перечисленных категорий действий. Некоторые из этих действий являются разновидностями действий описанных в Действиях Атаки, Действиях Равных Передвижению и Полнораундовых Действиях. Для действий, не рассмотренных ранее, мастер может дать вам информацию, сколько займёт выполнение вашего действия, и провоцирует ли оно благоприятную атаку от угрожающих врагов.

Применение фита

Определённые фиты позволяют вам выполнять специальные действия в сражении. Другие, не являются действиями сами по себе, но дают вам бонус по попытке выполнения вами каких-нибудь действий, как например Улучшенное Обезоруживание. Некоторые фиты, такие как черты по созданию предметов, просто бессмысленны в применении во время боя.

Применение Навыка

Большинство навыков требуют стандартных действий, но некоторые могут требовать действия передвижения или полнораундовые действия, свободные действия, или что-нибудь другое.

Тип действия	Описание	Атака по возможности
Стандартное	Атака оружием ближнего боя	нет
Стандартное	Атака дистанционным оружием	да
Стандартное	Атака невооруженная	да*
Стандартное	Активация необычного предмета	да
Стандартное	Помощь другому	да
Стандартное	Натиск	нет**
Стандартное	Активация способности	да
Стандартное	Концентрация на поддержке способности	нет
Стандартное	Использовать стимулятор	да
Стандартное	Вываться из захвата	нет
Стандартное	Финт	нет
Стандартное	Пробежать	да
Стандартное	Стабилизация	да
Стандартное	Расколоть удерживаемое оружие или предмет	да*
Стандартное	Полная защита	нет
Передвижение	Передвижение	да
Передвижение	Перенацелить способность	нет
Передвижение	Приготовить оружие/щит	нет
Передвижение	Передвинуть предмет	да
Передвижение	Поднять предмет	да
Передвижение	Убрать оружие/щит	да
Передвижение	Встать из положения лежа	да
Передвижение	Отнять предмет	да
Полнораундовое	Полная атака	нет
Полнораундовое	Чардж	нет**
Полнораундовое	Добивание беззащитного	да
Полнораундовое	Увернуться от сети	да
Полнораундовое	Бег	да
Полнораундовое	Использовать навык	да
Полнораундовое	Активация способности	да
Полнораундовое	Отступить	нет
-	Промедление	нет
-	Шаг 1.5 метра	нет
-	Обезоружить	да*
-	Захват	да*
-	Опрокинуть противника	да*
-	Применить финт	см. фит

Провоцирование атаки по возможности

В приведенной таблице можно ознакомиться какие действия провоцируют атаку по возможности.

*При условии отсутствия фита.

**При условии, что при выполнении этого действия вы не проходите через угрожаемые зоны другими противниками.

Активация способностей

Большинство способностей силы и инженерных способностей требуют для активации стандартное действие, но в некоторых случаях они активируются быстрым действием. Некоторые способности требуют для активации полнораундовое действие, и совсем малое количество способностей выходит за рамки действий, так как требуют гораздо больше времени.

Компоненты

Для активации большинства способностей (за редким исключением) вам нужно только сохранять подвижность. Необходимости в специальных материалах, вербальном (произношение речи) компоненте в большинстве случаев нет. Для активации способности когда вы находитесь в захвате/прижаты вы можете пройти проверку концентрации, если вы полностью обездвижены (парализованы, связаны и т.п.), то вы не можете применять способности без метафита "Неподвижная способность".

Концентрация

Для применения способности вам необходимо сохранять концентрацию. Если вы начали активировать способность, но что-то вам мешает, то вы должны пройти проверку концентрации или потерять способность. Некоторые способности требуют продолжительную концентрацию для их поддержания в течении их действия. Все, что может сбить концентрацию при активации способности, может сбить ее и при поддержании способности - в этом случае способность прерывается.

КС Концентрации Помеха во время действия

10 + урон	Ранение
10 + 1/2 урона	Перенос продолжительного вреда
5-10	Сильный ветер/Дождь/Ветер и т.п.
10 / 15 / 20	Различная тряска
20	В захвате или прижат
15	Опутан (например сетью)
15 + уровень круга	Активация в защите

Время активации

- **Стандартное и быстрое действие**
Способность активированная стандартным и быстрым действием немедленно производит эффект.
- **Полнораундовое действие и более**
Способность активированная полнораундовым действием проявляет свой эффект в следующем раунде перед началом вашего хода. Способности с временем активации более 1 раунда требуют поддержку концентрации в каждом раунде пока вы активируете способность.

Активация в защите

Если вы активируете способность в зоне угрозы противника, то провоцируете атаку по возможности (и если получаете урон, то должны пройти проверку концентрации чтобы не потерять способность). Так же вы можете попытаться активировать способность в защите - в это случае вы не провоцируете атаку по возможности, однако вам нужно пройти проверку концентрации с КС "15 + уровень активируемой способности", неудача влечет потерю способности.

Активация метаспособности

- Классы, подготавливающие свои способности заранее для активации метаспособности должны подготовить их заранее.
- Классы с возможностью использовать способности без подготовки - при использовании метафита увеличивают время активации. Так, если обычное время активации способности 1 стандартное действие, то метаверсия для Консула занимает 1 полнораундовое действие (отметьте себе, что это не то же самое, что и активация со временем активации 1 раунд, так как способность проявляет эффект в тот же раунд, когда вы и начали активацию).
- Если способность активируется за полнораундовое действие или более, то ее активация увеличится еще на 1 раунд.

Активация необычного предмета

Предметы с свойством "артефактный" и "технологичный" могут содержать в себе способности, которые можно активировать. Требования для их активации этих предметов такие же, как и для активации заряженных в них способностей (т.е. точно так-же предъявляются требования к концентрации, времени активации и провоцируется атака по возможности).

Нацеливание или Перенацеливание Способности

Некоторые способности позволяют вам перенаправить эффект на новые цели или зоны после того как вы активировали способность. Перенацеливание требует действие передвижения и не провоцирует благоприятной атаки или концентрации.

Активация Ускоренной Способности

Способность с примененным метафитом "Ускоренная способность" активируется быстрым действием. Это означает, что если вы активировали такую способность в текущем раунде, то дополнительно можете активировать способность с временем активации стандартным действием.



Ранение и смерть

Ваши хит-поинты являются измерением того, насколько вас тяжело убить. Неважно сколько хит-поинтов вы потеряли (исключая массивные повреждения) - ваш персонаж может действовать до тех пор, пока его хит-поинты не опустились до 0 или ниже.

Утрата хит-поинтов

Чаще всего вы теряете хит-поинты во время сражения, когда вас успешно атакуют оружием или способностью. Так-же вы можете потерять хит-поинты если упадете с большой высоты (или на вас упадет что-то тяжелое), не сможете дышать и т.п.

Массивное повреждение

Если вы перенесли очень мощное повреждение так, что за одну атаку вы получили 50 или выше пунктов повреждений, и не погибли, то вы должны пройти спасбросок Стойкости (КС 15). Вы умираете вне зависимости от оставшихся у вас хит-поинтов. Это количество отображает, что нанесённая травма настолько сильна, что способна умертвить даже самое сильное существо. Однако, если вы перенесли 50 пунктов повреждений от нескольких атак, из которых ни одна не нанесла вам более 50 пунктов повреждений, правило массивного повреждения не применяется.

0 хит-поинтов

Когда ваши хит-поинты опускаются ровно до 0, вы не способны действовать. Вы не без сознания, но близки к этому состоянию. В каждом раунде вы можете выполнять лишь одно действие стандартное/передвижения, но не оба, или полнораундовое действие. Вы можете совершать действие передвижения без ухудшения своего состояния, но и если вы выполняете стандартное действие (то, что мастер посчитает напрягающим, включая и некоторые свободные/быстрые действия, как например активация ускоренной способности), то вы переносите 1 пункт повреждений, за выполнение этого действия. Если ваша активность понижает ваши хит-поинты, у вас становится -1 хит-поинт, и вы начинаете умирать.

От 0 до -9 хит-поинтов

Когда текущее значение ваших хит-поинтов составляет от -1 до -9 вы умираете. Ваш персонаж впадает в бессознательное состояние, и не может выполнять никаких действий. В каждом раунде он теряет 1 хит-поинт. Это продолжается до тех пор, пока он не стабилизирован.

Стабилизация

В следующий ход, когда персонаж впал в состояние от -1 до -9 хит-поинтов, во все последующие раунды, бросайте d%, чтобы увидеть стабилизировалось ли его состояние. У него есть 10% шанс стабилизироваться. Если нет, то он теряет 1 хит-поинт. (персонаж, находящийся в бессознательном или умирающем состоянии, не может применять никаких особых действий, которые изменяют его показатель инициативы). Если хит-поинты персонажа опустятся до -10 (или ниже), он мёртв.

Вы можете остановить потерю хит-поинтов персонажа, если стабилизируете его состояние успешной проверкой Первой помощи (КС 15). Лечение персонажа хотя бы на 1 хит-поинт, стабилизирует его, и останавливает потерю хит-поинтов. Лечение повышающее хит-поинты персонажа до 0, приводит его в сознание, но он выведен из строя.

Лечение повышающее ваши хит-поинты выше 0, делает вас полностью функциональным, таким же, каким вы были до понижения хит-поинтов до 0 или ниже. Кастер сохраняет способность активации способностей, которые он имел до потери хит-поинтов.

Восстановление после стабилизации

С посторонней помощью: За каждый час ухода, персонаж имеет шанс восстановиться, бросьте d%. Шанс прийти в сознание 10%, но он всё же не может выполнять действия (так будто у него 0 хит-поинтов). Если он без сознания, у него есть такой же шанс каждый час, чтобы прийти в сознание и оставаться немощным. Даже без сознания, он восстанавливает свои хит-поинты. Он приходит в нормальное состояние, когда его хит-поинты поднимаются до 1 и выше.

Без посторонней помощи: Серьёзно раненный персонаж, оставленный наедине обычно погибает. Однако у него есть маленький шанс восстановиться самостоятельно.

Персонаж, восстановившийся самостоятельно (пройдя проверку d% умирая), и за которым никто не ухаживает, всё равно теряет хит-поинты, но значительно медленнее. У него есть 10% шанс прийти в сознание. Каждый раз, когда он проваливает свою ежечасовую проверку, он утрачивает 1 хит-поинт. Он также не восстанавливает хит-поинты через естественное лечение.

Даже когда он приходит в сознание, и не способен действовать, персонаж, которому не оказывают помощь, всё также не восстанавливает хит-поинты естественным путём. Вместо этого, каждый день он имеет 10% шанс начать естественное восстановление (начиная с текущего дня); или в противном случае теряет 1 хит-поинт.

Как только персонаж, которому не оказывают помощь начинает своими силами восстанавливать хит-поинты, ему больше не грозит потеря хит-поинтов (даже если его текущие хит-поинты отрицательны).

Смерть (-10 ХП и менее)

Когда текущие хит-поинты вашего персонажа равны -10 или ниже, или он перенёс массивное повреждение (смотри выше), вы мертвы. Также персонаж способен умереть от повреждения параметра, или от высасывания параметра, способного понизить Телосложение до 0. Когда персонаж умирает, его можно вернуть к жизни только высокоуровневыми способностями.



Лечение

После того как вы перенесли повреждение, вы можете восстановить хит-поинты естественным путём (на протяжении нескольких дней), или излечиться способностями и стимуляторами. Но в любом случае, вы не можете получить хит-поинты больше за ваши общие хит-поинты.

Природное Лечение: За отдых (8 часовой сон или более), вы можете восстанавливать по 1 хит-поинту за каждый уровень персонажа. К примеру, Страж 5-го уровня при отдыхе будет восстанавливать по 5 хп. за ночь отдыха. Вам полностью запрещены любые сражения и активация способностей - при нарушении, вы не восстанавливаете за отдых ни одного хит-поинта. Если вы можете себе позволить целый день и ночь постельного режима (весь день ничего не делаете) - вы восстанавливаете двойную норму от вашего уровня персонажа в хит-поинтах. При постельном режиме Страж 5-го уровня восстановит 10 хп.

Лечение способностями: Различные способности способны восстанавливать потерянные хит-поинты. Каждое применение способности, способно восстановить разное количество хит-поинтов, но не выше за максимальное количество.

Лечебные Ограничения: Вы никак не сможете восстановить больше чем потеряли хит-поинтов. Лечение способностями никак не поднимет ваши текущие хит-поинты выше за ваше общее количество хит-поинтов.

Лечение Повреждения Параметра: Повреждения параметров могут быть временными как и хит-поинты. Временное повреждение параметра восстанавливается со скоростью 1 пункт за ночь отдыха (лёгкая активность, никаких сражений или применений способностей). Постельный режим (24 часа отдыха) восстанавливает 2 пункта параметра в день.

Временные Хит-поинты

Определённые эффекты могут дать персонажу временные хит-поинты. Когда персонаж получает такие хит-поинты, отметьте их рядом со своими текущими хит-поинтами. Когда временные хит-поинты пропадают, как из-за окончания действия способности - хит-поинты персонажа опускаются назад. Если хит-поинты персонажа уже ниже этого показателя, то временные хит-поинты уже утеряны, и хит-поинты персонажа не понижаются.

Когда временные хит-поинты потеряны, их невозможно восстановить как настоящие, даже способностями.

Повышение показателя Телосложения и Текущих Хит-Поинтов: Отметьте себе, что при повышении показателя Телосложения персонажа, даже на время, у него существенно повышаются хит-поинты (повышаются его эффективные хитпоинты), они не совсем как временные. Их можно восстанавливать, например лечением лёгких ранений, и они не теряются в первую очередь как временные. Например, Пехотинец под действием Прилива Адреналина повышает своё Телосложение на +4 (и на +4 хит-поинты), получая не 51, а 55 хит-поинтов. Если от повреждений, хит-поинты Пехотинца опустятся до 52, Консул вновь их может поднять лечением до 55. Если Пехотинец под конец Прилива Адреналина, будет настолько изранен, что у него останется всего лишь 3 хит-поинта, то тогда он потеряет дополнительные 4 по окончании действия способности - его хит-поинты опустятся до -1, и он начнёт умирать.

Временные повреждения

Иногда вы можете быть слишком яростным, или наоборот слишком слабым, что в бою перейдёте на сражение кулаками, или просто не сможете использовать оружие, так как очень устали после форсированного марша. Эта разновидность ударов не убьёт вас, но может нокаутировать или послать вас в обморок.

Если вы перенесли достаточное количество временного повреждения, то вы не умираете, а падаете в бессознательном состоянии. Временное повреждение проходит значительно быстрее, чем обычное.

Нанесение Временного Повреждения: Определённые атаки наносят временное повреждение, как, например обычный невооружённый удар человека (удар кулаком, пинок, удар головой). Другие стрессы, как жара или истощение, также причиняют временное повреждение. Когда вы переносите временное повреждение, отслеживайте какое количество повреждения вы перенесли, и сколько повреждений ещё сможете выдержать. Не отнимайте временное повреждение от своих текущих хит-поинтов. Это не «реальное» повреждение. В тот момент, когда полученное временное повреждение равно вашим текущим хит-поинтам - ваши ноги подкашиваются, а когда превосходит - вы теряете сознание.

Нанесение Временного Повреждения Оружием, которое Наносит Обычные Повреждения: Вы можете применять ваше рукопашное оружие, причиняющее обычное повреждение, для нанесения временного повреждения, но в таком случае вы переносите -4 штраф к броскам атаки.

Нанесение Обычного Повреждения Оружием, которое Наносит Временные Повреждения: Вы можете применять оружие, которое наносит временное повреждение, включая невооружённый удар, чтобы причинить стандартное повреждение, но вы переносите штраф -4 к броскам атаки.

Пошатывание и Бессознательность: Когда полученное временное повреждение точно равно вашим текущим хит-поинтам, вы начинаете пошатываться, ваши ноги подкашиваются. Вы настолько сильно ослаблены, что в раунд можете выполнять лишь частичные действия (или стандартное, или действие передвижения). Вы перестаёте пошатываться, когда ваши хитпоинты вновь превышают ваше временное повреждение. Когда ваше временное повреждение превышает ваши текущие хит-поинты, вы падаете без сознания на пол. Когда вы без сознания, вы беззащитны.

Лечение Временного Повреждения: Вы восстанавливаете временное повреждение со скоростью 1 хит-поинт за каждый уровень персонажа, в час. К примеру, инженер 7-го уровня, за каждый час восстанавливает по 7 хит-поинтов временного повреждения, до тех пор, пока всё временное повреждение не пройдёт. Когда способность или стимулятор излечивает хит-поинты - они также восстанавливают и такое же количество временного повреждения (если оно есть).

Передвижение в бою

Ваша скорость определяется вашей расой. Тяжелая броня достаточно удобно сделана, чтобы не снижать вашу скорость, но если вы сильно нагружены, то тогда мастер может снизить вашу скорость передвижения.

Тактическая карта

Тактическая карта обычно расчерчена сеткой, где каждая клетка является квадратом 1.5x1.5 метра. Используя тактическую карту вы можете просчитывать расстояние куда может переместиться персонаж.

Передвижение в Сражении

В целом, за раунд вы можете передвинуться на вашу скорость, и выполнить какое-то действие. Если вы ничего не делаете кроме передвижения, вы можете передвинуться на двойное расстояние за раунд. Если вы перемещаетесь бегом, то на учетверённое расстояние. Если вы делаете что-то, что требует полный раунд, например атака кого-то более одного раза, вы можете совершить лишь 1,5 метровый шаг.

При передвижении по диагонали нечетные клетки считаются как 1, четные как 2. Вы не можете заходить за угол через диагональную клетку (даже проводя 1,5 м шаг). Вы можете по диагонали проходить мимо существа, даже мимо оппонента. Вы можете по диагонали обходить через непроходимые преграды, как например ямы.

Бонусы к скорости

В некоторых случаях вы можете получать бонусы к скорости передвижения. Например способность "Ускорение" или необычный предмет могут увеличить вашу базовую скорость.

Прохождение через клетку

Дружественное Существо: Вы можете проходить через клетку занятую дружественным существом, если только не проводите чардж.

Враждебное Существо, не Загромождающее: Вы не можете проходить через занятую врагом клетку, если только он не представляет собой преграду (например, мёртвый, без сознания, связанный, в параличе и т.д.). Вы можете без проблем проходить через клетку с беспомощным оппонентом. (мастер может принять за правило, что некоторые существа, как например ранкор, представляет преграду и в беспомощном состоянии. В таком случае, каждая клетка продвижения принимается за 2 клетки).

Завершение Вашего Передвижения: Вы не можете завершить свое передвижение в клетке занятой другим существом, только если оно не беспомощное.

Акробатика: Опытный персонаж, способен провести акробатический трюк, чтобы преодолеть вражескую клетку.

Очень Маленькое Существо: Миниатюрное, Мелкое или Крошечное существо способно перемещаться через занятую клетку врагом. Но при этом провоцирует благоприятную атаку при передвижении.

Клетка занята Существом на Три Размера Больше или Меньше: Любое существо способно пройти через клетку занятую существом на три категории размера больше, чем его.

Местность и преграды

Труднопроходимая местность: галька, щебень, неровный пол в пещере, густая растительность и т.д., которая осложняет ваше передвижение. Каждая клетка труднопроходимой местности считается как за 2 клетки (Передвижение через каждую клетку труднопроходимой местности по диагонали считается как за 3 клетки). Через данную разновидность местности вы не можете бежать или проводить чардж. Исключения: летающие существа.

Преграды: Если преграда препятствует передвижению, но не блокирует его, например невысокая стена или сваленные опавшие ветки, каждая клетка с преградой принимается за 2 клетки передвижения. Вы должны их затратить, чтобы пересечь барьер, и у вас должно остаться передвижение, чтобы войти на клетку с другой стороны преграды. Если у вас недостаточно передвижения, чтобы преодолеть преграду, и вы не можете достигнуть клетки с другой стороны преграды, то вы не можете её преодолеть. Некоторые преграды могут также потребовать проверки какого-нибудь навыка (например, Атлетика для взбирания).

С другой стороны, некоторые преграды, как перестенки в зданиях, полностью блокируют передвижения. Персонаж не может проходить сквозь блокирующую преграду.

Протискивание: В некоторых случаях вам понадобится протиснуться в или через место, которое узковато для вас. (Это особенно часто применимо для существ, занимающих более одной клетки, как например великан). Вы можете протиснуться в или через место, которое в два раза уже за вас. Например, огр (который занимает 3 метра или 2 клетки) способен протиснуться в или через клетку шириной 1,5 метра (1 клетка). Каждое передвижение в или через узкое пространство считается как за 2 клетки, и при протискивании вы переносите -4 штраф к броскам атак и -4 штраф к АС.

Минимальное передвижение: Вопреки всем штрафам к передвижению, вы можете полнораундовым действием передвинуться на 1,5 м (1 клетку) в любом направлении, даже по диагонали. (Однако, это правило не позволяет вам проходить сквозь непроходимую местность). Такое передвижение провоцирует благоприятную атаку (несмотря на покрытое расстояние, это действие далеко не обычный 1,5 метровый шаг).



ВАРИАНТЫ ДВИЖЕНИЯ
ПО ПРЯМОЙ И ДИАГОНАЛИ
С БАЗОВОЙ СКОРОСТЬЮ 9 МЕТРОВ

Укрытия

Одной из лучших защит является укрытие. Укрывшись за стволом дерева, полуразрушенной стеной или выступами стены, вы можете защитить себя от атак, в особенности от стрелковых атак, или же быть незамеченным. Для определения, есть ли у вашей цели укрытие от стрелковой атаки, выберите угол вашей клетки. Если линия от вашего угла до любого угла клетки врага проходит через клетку или границу объекта блокирующего линию эффекта или дающего укрытие, или проходит через клетку занятую существом, то цель получает укрытие (+4 к АС).

При проведении рукопашной атаки по смежной цели, ваш противник получает укрытие, если любая линия эффекта из вашей клетки в клетку врага, проходит через стену (включая низкую стену). При проведении рукопашной атаки по цели не стоящей в смежной с вами клетки (например оружие с диапазоном), используйте правила определяющее укрытие при стрелковых атаках.

Низкие Преграды и Укрытие

Низкие преграды (как стены, чья высота не выше половины вашего роста) дают укрытие существам, но лишь тем, кто стоит в пределах 9 метров от них (6 клеток). Атакующий может игнорировать укрытие от такой стены, если стоит к ней ближе чем цель.

Укрытие и Атаки по возможности

Вы не можете проводить благоприятную атаку против персонажа с таким же показателем укрытия против вас.

Спасбросок Рефлекса и Укрытие

Укрытие дает вам +2 бонус к спасброскам Рефлекса против атак исходящих или взрывающихся с точки, расположенной с другой стороны укрытия от вас, конус молний. Отметьте себе, что эффекты с расширением могут заходить и за углы, тем самым нейтрализуя этот бонус укрытия.

Укрытие и Проверки скрытности:

Вы можете применять укрытие для проведения проверки Скрытности. Без укрытия вам необходимо прикрытие чтобы провести проверку Скрытности.

Неполное Укрытие:

Существа, даже враги, могут давать вам укрытие против стрелковых атак, даруя вам +4 бонус к АС. Однако такое укрытие не дает вам бонус к спасброскам Рефлекса, а также не позволяет проводить проверки Скрытности с бонусом.

Большие существа и укрытие

Любое существо, которое занимает более одной клетки (1,5 м) определяет для себя укрытие от рукопашных атак более мелких существ несколько по иному. Такое существо может выбрать любую клетку, которую оно занимает, чтобы определить, получает ли оно укрытие от рукопашных атак оппонента. Точно также, и при проведении рукопашных атак с его стороны, вы можете выбирать клетку, чтобы определить, получаете ли вы в ней от него укрытие.

Полное укрытие:

Если у вас просто нет линии эффекта против вашей цели (например, она целиком стоит за высокой стеной), она получает полное укрытие от вас. Вы не можете проводить атаки по существу с полным укрытием от вас.

Степень Укрытия:

В некоторых ситуациях бонус к АС и спасброскам Рефлекса за счет укрытия может возрастать. Например, персонаж слегка выглянувший из-за угла или стоящий за высокой стеной получает лучше укрытие, чем тот, что стоит за невысокой стеной или преградой. В таких ситуациях ваш мастер может удвоить обычный бонус за укрытие к АС и спасброскам Рефлекса (+8 и +4 соответственно). Существо с таким улучшенным укрытием получает и улучшенное уклонение против атак, которые позволяют проверку Рефлекса. Более того, улучшенное укрытие дает +10 бонус к проверкам Скрытности.

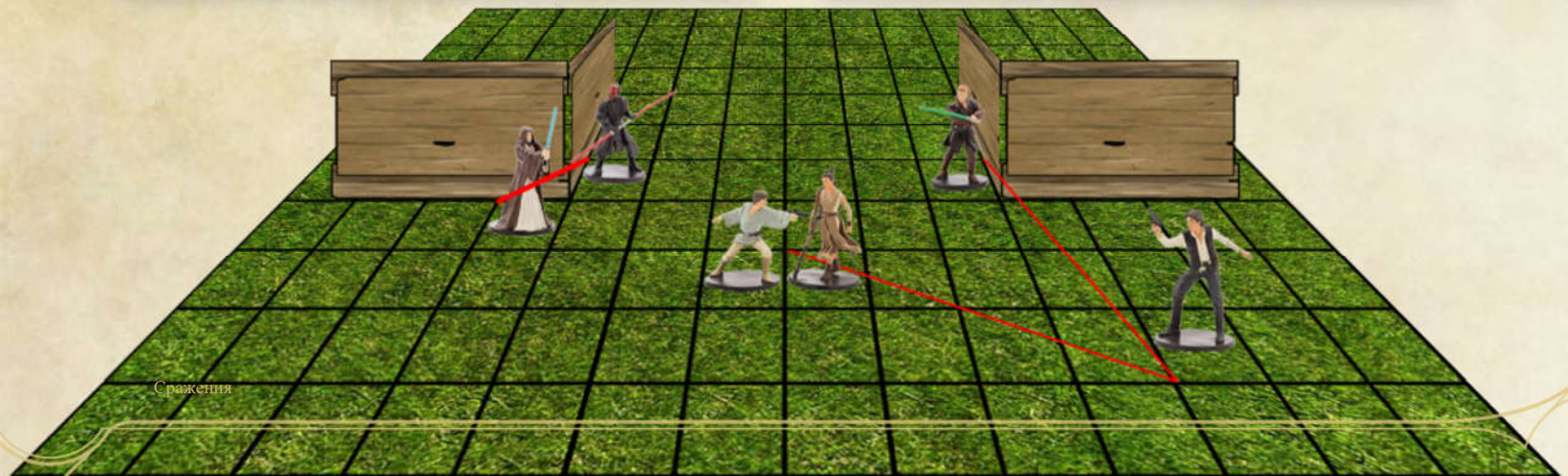
Мастер может устанавливать и другие штрафы или ограничения к атакам, в зависимости от деталей укрытия. Например, чтобы нормально провести удар сквозь узкое отверстие, вам необходимо длинное колющее оружие - вибротопор просто не пройдет сквозь узкое отверстие.

Пример на изображении:

Джедай и ситх находящиеся с разных углов стены имеют друг от друга укрытие, так как линия между их клетками проходит сквозь угол стены.

Пример на изображении:

Джедай стоящий за стеной и стрелок стоящий за другим персонажем имеют укрытие от стрелка в правом углу, т.к. линия стрельбы проходит сквозь стену и сквозь клетку с другим персонажем.



Помехи

Помимо укрытия, есть иной способ избежания атак – это осложнить ситуацию врагам, в виде их неведения о вашем местоположении. К помехам также относятся все условия (любые кроме физических) в результате которых происходит блокировка удара или выстрела, влияющая на меткость атакующего. Помеха дает субъекту успешной атаки шанс на то, что атакующий промахнется из-за помехи.

Обычно помехами являются туман, дым, затемненное место, темнота, высокая трава, густая листва или эффекты способностей, усложняющие определение местоположения объекта.

Шанс промаха при помехах

Помеха даёт субъекту, по которому была проведена успешная атака, шанс того, что атакующий в 20% промахнулся, именно из-за помехи.

Помехи и проверки скрытности

Вы можете использовать помехи для проведения проверок Скрытности. Без помех вам нужно как минимум укрытие.

Абсолютные помехи:

Если у вас есть к цели линия эффекта, но она не в поле зрения (к примеру, она в абсолютной темноте или невидима, или же вы ослеплены), то принимается, что у вас к ней абсолютные помехи. Вы не можете проводить атаки по противнику, если у вас к нему абсолютные помехи, хотя вы можете наносить атаки в предполагаемую клетку, где по вашему мнению он стоит. Успешная атака в клетку с врагом, где у вас абсолютные помехи несет шанс промаха в 50%. Вы не можете проводить благоприятные атаки по врагу, где у вас абсолютные помехи, даже если вы знаете какие клетки он занимает.

Игнорирование помех

Помехи не всегда эффективны. Например, затемненная зона или темнота не помеха для существ с темновидением. Помните и то, что существа со зрением при низком освещении хорошо видят на большом расстоянии, чем обычные персонажи.

Различные степени помех

Как и с укрытием, обычно нет необходимости усиливать различия между степенями помех описанных выше. Однако, мастер может использовать за правило, что в некоторых ситуациях может даваться чуть больше или меньше помех, и соответственно модифицировать шанс промаха. Например, легкий туман даст лишь 10% шанса на промах, а практически абсолютная темнота может дать шанс промаха до 40%.

Беспомощный защищающийся

Беспомощный противник – тот кто связан, спящий, парализованный, без сознания, или тот, кто отдан на ваше помилование – лёгкая жертва.

Стандартная Атака

Беспомощный персонаж переносит –4 штраф к АС против рукопашных атак, но у него нет штрафа к АС против стрелковых атак. Беззащитный защищающийся (естественно) не может использовать свой бонус Ловкости к АС. Фактически, его показатель Ловкости принимается как 0, а его модификатор Ловкости к АС как –5 (разведчик способен проводить против него коварные атаки).

Добивающий удар (Удар Милосердия)

Используя атаку как полнораундовое действие, вы способны совершить рукопашным оружием завершающий смертельный удар против беззащитного врага. Вы также можете использовать для этой цели бластер если стоите рядом с целью. Вы автоматически попадаете, и проводите критический удар. Если защищающийся выживает после полученных повреждений, он всё равно обязан пройти спасбросок Стойкости (КС 10 + полученное повреждение) или умереть. Разведчик сохраняет свои дополнительные повреждения от коварной атаки при проведении добивающего удара.

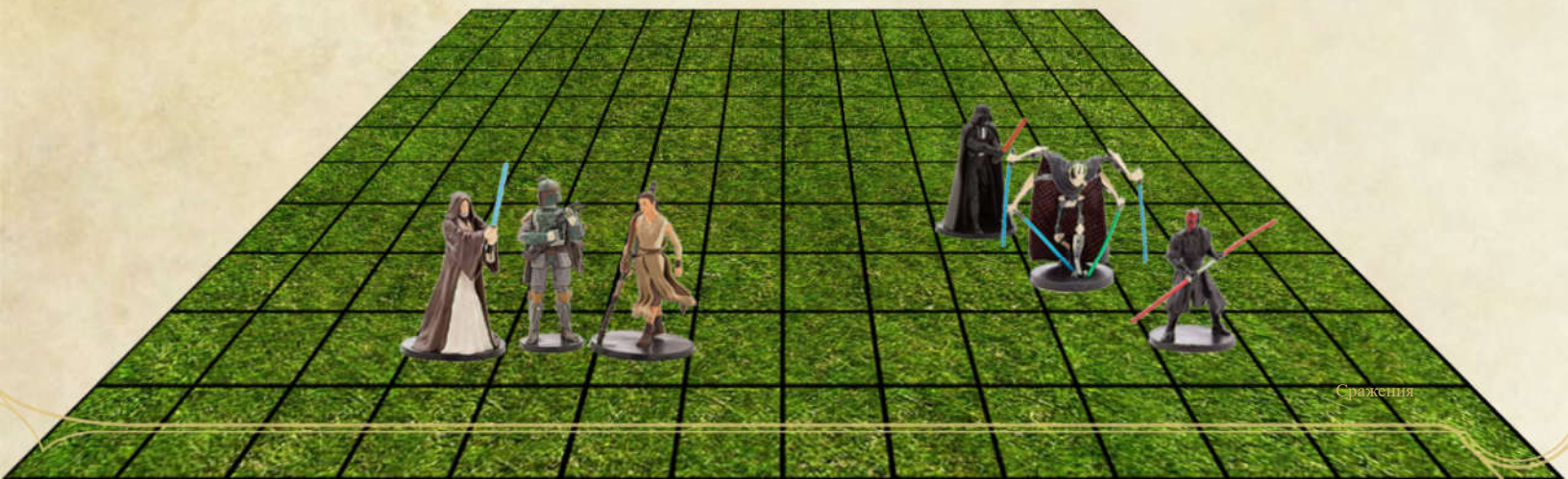
Проведение добивающего удара, провоцирует благоприятные атаки со стороны угрожающих врагов, так как он подразумевает под собой хорошее концентрирование и активные действия со стороны атакующего.

Вы не можете провести добивающий удар против существа, уязвимые места которого вам не известны. Вы способны проводить такой удар по существу с абсолютными помехами, но тогда вам необходимо затратить два полнораундовых действия (первое, чтобы найти существо, и как только определите клетку его местоположения, нанести второе).

Окружение противника

Если вы проводите рукопашную атаку против существа, а ваш союзник находится с противоположной стороны занимаемой существом клетки или её угла (как на изображении ниже), и несёт ему угрозу, вы и ваш союзник фланкируете существо. Вы получаете +2 бонус фланкирования к своему броску атаки.

Когда вы в сомнении, фланкируют ли два существа-союзника противника между ними, проведите воображаемую прямую линию между двумя углами клеток союзников. Если линия проходит через противоположные границы клеток противника (включая углы этих границ), то оппонент фланкируем.



Специфические атаки

Помощь напарнику

В рукопашном бою вы можете помочь своему другу атаковать, или защищаться, отвлекая на себя, или мешая его оппоненту. Если вы в позиции рукопашной атаки оппонента, с которым ваш друг связан в рукопашный бой, вы можете помочь своему другу стандартным действием. Вы проводите бросок атаки против АС 10, если успешно, ваш приятель получает или +2 бонус к атаке против этого оппонента, или +2 бонус к АС против следующей атаки от этого оппонента (на ваш выбор), а также от тех атак с его стороны, которые будут проведены до вашего следующего хода. Одному и тому же другу могут помогать несколько друзей, и данный тип бонуса суммируется.

Чардж (Атака с разбега)

Атака с разбега является специальным стандартным действием, позволяющим вам перемещаться вплоть до двойной скорости, и ещё провести атаку в этом же действии. Однако, оно несёт строгие ограничения относительно порядка ваших перемещений.

Передвижение в чардже:

Вы обязательно должны передвинуться до вашей атаки, а не после.

Вы обязаны передвинуться как минимум на 3 метра (2 клетки), но можете выполнять передвижение при своей двойной скорости, и все передвижение должно быть по прямой линии, без поворотов и отступлений.

Вы должны иметь свободный путь к вашему противнику, и ничто не должно мешать передвижению (например труднопроходимая местность или преграда).

Далее рассмотрено, что значит свободный путь.

Во-первых вы должны пройти до ближайшей клетки, откуда вы можете провести удар по вашей цели. (Если эта клетка занята или по иному заблокирована, вы не можете выполнить чардж).

Во-вторых, если линия, откуда вы начинаете свое передвижение до своего окончания проходит через заблокированную клетку (например, стена), или клетку замедляющую передвижение (труднопроходимая местность), или содержит существо (даже если оно ваш союзник), вы не можете провести чардж.

Если оппонент не находится в вашем поле зрения в момент начала вашего хода, вы также не можете проводить по нему чардж.

В тот же раунд, когда вы провели чардж - вы не можете проводить 1,5 метровый шаг.

Если вы можете проводить только стандартное действие или действие передвижения, вы можете провести чардж, но если вы передвигаетесь в пределах своей стандартной нормы передвижения (а не двойной, как обычно). Вы не можете использовать это условие, когда вы ограничены применением только одного действия за свой ход стандартное/передвижение (например в раунд внезапности).

Атака:

После передвижения вы проводите одну рукопашную атаку.

Так как момент стремительности вы используете своё преимущество, то вы получаете +2 бонус к броску атаки.

Так же, то вы переносите -2 штраф к вашему АС до начала вашего следующего хода.

Персонаж выполняющий чардж получает +2 бонус к Атлетике при проведении натиска по оппоненту (смотрите Натиск далее). Даже если у вас есть дополнительные атаки, например благодаря высокому бонусу атаки, или благодаря нескольким оружием, при стремительной атаке у вас лишь одна атака (исключая те случаи, когда у вас есть фиты или способности, дающие несколько атак).

Оружие, которое возможно применять против стремительных атак:

Оружие с диапазоном причиняет двойное повреждение когда держится наготове (выставлено) против персонажей выполняющих чардж.

Критические попадания

Если про броске атаки вы выбрасываете значение 20 на кубе D20, то вы автоматически попадаете по цели и несете угрозу критического попадания. Для подтверждения критического попадания проведите подтверждающий бросок атаки (с теми же бонусами, что и при броске на 20), и если эта атака успешна, то вы наносите повышенный урон (в т.ч. и от модификаторов). Если подтверждающая атака неудачна, то вы наносите обычные повреждения. Размер повышенного урона зависит от Множителя Критичности.

Исключение: Бонусное повреждение представленное в виде дополнительного кубика, как например у коварной атаки, не увеличивается даже при критическом попадании.

Повышенный Диапазон Угрозы: Иногда ваш диапазон может быть выше 20. Это потому что вы можете нести угрозу на более низких числах кубика. К примеру, вибромечи дают вам угрозу критичности при броске атаки 19 или 20. Но, в таких случаях любой бросок кроме 20, не является автоматическим попаданием. Любой бросок атаки не являющийся попаданием, не является угрозой к критичности.

Повышенный Множитель Критичности: Некоторые оружия при критическом попадании причиняет большее количество повреждений, чем остальные оружия. У такого оружия указывается повышенный множитель (например x3).

Способности и Критические Попадания: У способности требующей бросок атаки, как например шокирующий захват, также возможно выпадение критического попадания. Атака способностью не требующей бросок атаки не может иметь критического попадания.

Натиск

Вы можете проводить натиск стандартным действием (атака), или частью чарджа. Когда вы проводите натиск, вместо повреждения противника, вы стараетесь оттеснить его назад. Вы можете проводить натиск против оппонента, который на одну категорию больше вас, такой же категории или меньше.

Проведение натиска:

В первую очередь вам необходимо войти в клетку защищающегося. Проведение этого, провоцирует благоприятные атаки со стороны любого противника, чья зона поражения будет на вашем пути, включая и защищающегося. Любая из благоприятных атак проводимая против вас при выполнении натиска, кроме защищающегося, имеет 25% шанс случайного попадания в защищающегося вместо вас, и в то же время любая из благоприятных атак проведенная из ваших союзников кроме вас, против защищающегося, имеет 25% шанс, что попадёт в вас.

Второе, вы и защищающийся проводите встречные проверки Атлетики. За каждую категорию выше Средней вы добавляете +4 бонус, а за каждую категорию ниже Средней вы отнимаете -4 штраф.

В чардже вы получаете бонус +2 бонус.

Защищающийся получает +4 бонус стабильности, если у него более 2 ног, или какая-нибудь другая исключительная стабильность.

Результаты натиска:

Если вы перебороли защищающегося, вы оттолкнули его на 1,5 метра. Если вы готовы дальше продвигаться с оппонентом, та вы можете передвинуть его на дополнительную дистанцию, равную 1,5 м за каждые 5 пунктов превышающих показатель проверки защищающегося. Однако, вы не можете передвинуться на большее чем позволяет ваше ограничение в передвижении.

Если вам не удалось превысить проверку Силы оппонента, вы отодвигаетесь на 1,5 м назад относительно направления вашего предыдущего передвижения. Если эта клетка занята, та вы падаете навзничь в этой клетке.

Финт

Стандартным действием, вы можете попытаться сбить с толку врага, да так, что он не сможет эффективно уворачиваться от вашей следующей атаки. Для финта проведите проверку Блефа, против встречной проверки Чувства Мотива вашей цели. К своей проверки Чувства мотива цель может добавлять своей ВAB.

Если ваша проверка Блефа превысила результат проверки Чувства мотива противника, то следующую рукопашную атаку вы проводите против цели, которая не может применять к своему АС модификатор Ловкости. Эта атака должна быть произведена в ваш или перед вашим следующим ходом.

Проведение финтов против не гуманоидных существ гораздо сложнее, так как значительно тяжелее понять странные телодвижения существ с необычным строением тела, и поэтому вы переносите -4 штраф. Против существ с интеллектом животных (1 или 2) у вас -8 штраф к проверкам финта.

Проведение финта действием передвижения: С помощью финта Улучшенный финт, вы можете выполнять его затрачивая действие передвижения вместо стандартного действия.

Обезоруживание

В качестве рукопашной атаки вы можете провести попытку обезоруживания оппонента. Если вы это проводите удерживая в руках оружие, то вы выбиваете оружие из рук врага, и оно падает оземь. Если же вы обезоруживаете его не имея в руках оружие, то проверка завершается тем, что вы отбираете оружие.

Если вы пытаетесь выбить рукопашное оружие, следуйте следующим шагам. (Если предмет, который вы собираетесь выбить не рукопашное оружие (к примеру, бластер), защищающийся все также может провести встречный бросок атаки, но он переносит штраф и не может провести проверку обезоруживания в свой ход, если ваша не удалась.

Шаг 1:

При выполнении этого маневра, вы провоцируете атаку по возможности со стороны оппонента. (Если у вас есть фит Улучшенное Обезоруживание, вы не получаете благоприятной атаки). Если атака защищающегося нанесла вам какие-то повреждения, вы провалили проверку обезоруживания.

Шаг 2:

Вы и оппонент проводите встречные броски атаки с вашим соответствующим оружием. Если кто-то из соперников обезоруживания удерживает двуручное оружие, он получает +4 бонус к броску, а облегченного -4 штраф. (Невооруженный удар принимается облегченным оружием, поэтому вы всегда переносите -4 штраф к проверкам обезоруживания невооруженным ударом). Если сражающиеся разных размеров, более крупный сражающийся получает +4 бонус к броску атаки за каждую разницу в категориях размера. Если целевой предмет не является рукопашным оружием, защищающийся переносит -4 штраф к броску атаки.

Шаг 3:

Если вы выиграли у оппонента проверку, вы выбрали оружие из его рук. Если вы проводили проверку обезоруживания, будучи невооруженным, то теперь у вас в руках есть оружие. В противном случае, оружие на земле в клетке защищающегося.

Если ваша проверка неудачна, то защищающийся может немедленно отреагировать ответной проверкой обезоруживания проводя встречный бросок атаки. Его проверка не провоцирует с вашей стороны благоприятной атаки. Если ему тоже не удастся проверка обезоруживания, вы не получаете вновь новую попытку обезоруживания его.

Хватание предметов

Вы можете проводить действие обезоруживания для выхватывания предмета надетого на оппоненте (такое как шляпа или очки). Если вы хотите чтобы этот предмет остался у вас в руке, вы должны проводить невооруженным ударом атаку обезоруживания. Если же предмет плохо закреплен, или же его легко сорвать или срезать, атакующий получает +4 бонус к атаке. В отличие от обычного обезоруживания, провал попытки обезоруживания не дает защищающемуся незамедлительную встречную проверку обезоруживания вас. В остальном, все идентично стандартному процессу обезоруживания. Вы не можете сорвать хорошо закрепленный или спрятанный предмет, такой как перстень или браслет, до тех пор, пока не прижали оппонента (смотрите далее Захват). Но даже в таком случае, защищающийся получает +4 бонус к встречным проверкам обезоруживания.

Захват

Захват понимает под собой борьбу в ближнем бою. Её тяжело выполнять, но иногда вам понадобится удержать противника, а не убивать его, а иногда у вас не будет простого иного выхода как выполнять захват. Для животных захват означает удерживание вас в своей зубастой пасти, или удержание вас, чтобы было удобнее было рвать вас когтями.

Проверка Захвата

Вы проводите встречные проверки захвата с оппонентом, которые могут быть неоднократные при захвате. Проверка захвата напоминает проверку броска рукопашной атаки. Ваш бонус атаки при проведении проверки захвата состоит в следующем:

ВAB + особый модификатор размера + проверка Атлетики

Особый Модификатор Размера:

Особый модификатор размера для проверок захвата состоит в следующем:

- для Колоссальных +16
- для Громадных +12
- для Огромных +8
- для Больших +4
- для Средних +0
- для Маленьких -4
- для Крошечных -8
- для Миниатюрных -12
- для Мелких -16

Начало Захвата

Для начала, вы должны схватить и удерживать свою цель. Попытка проведения захвата эквивалентна проведению рукопашной атаки. Если у вас несколько атак в раунд, вы можете пытаться начинать проводить захват несколько раз (при соответствующе понижающемся ВAB).

Шаг 1 Благоприятная Атака: От цели, на которую вы хотите провести захват, вы провоцируете благоприятную атаку. Если благоприятная атака наносит вам повреждение, вы не можете провести захват. (Определённые животные проводящие захват не провоцируют благоприятную атаку когда начинают выполнение захвата, как же и персонажи, у которых есть фит Улучшенный захват) Если же благоприятная атака неудачна или вы не перенесли повреждений, переходите к Шагу 2.

Шаг 2 Хватка: Для захвата вы выполняете рукопашную касательную атаку. Если вы промахиваетесь в попадании, вы не начинаете захват. Если все хорошо, то далее Шаг 3.

Шаг 3 Удержание: Проводится встречная проверка захвата свободным действием. Если ваша успешна, вы начинаете захват и причиняете повреждение цели как невооружённым ударом.

Если вам не повезло, вы не начинаете захват. Вы автоматически проваливаете проверку удержания цели на две и более категории в размере больше за вашу.

В случае одинаковых результатов, проверку захвата выигрывает сражающийся, у которого проверка захвата выше. Если и здесь равные показатели, то тогда перебросьте проверки захвата.

Шаг 4 Поддержание захвата:

Для поддержания захвата в последующих раундах, вам необходимо войти в клетку соперника. (Это продвижение свободное, и не учитывается в вашу стандартную норму передвижения за раунд). Как и в обычных правилах, передвижение провоцирует благоприятные атаки от угрожающих вам врагов из клеток угрозы, но не от вашей цели.

Если вам не удалось войти в клетку вашей цели, вы не можете поддерживать захват, и должны немедленно отпустить цель.

Чтобы вновь провести захват, переходите к Шагу 1.

Результаты Захвата

Когда вы в захвате, ваши способности атаковать других и защищать себя ограничены.

Нет Зоны Угрозы: Во время захвата вы не обладаете зоной угрозы.

Нет Бонуса за Ловкость: Вы теряете свой бонус к АС за Ловкость против оппонентов, против которых вы не проводите захват (но вы его можете использовать против оппонентов, с которыми вы в захвате).

Нет передвижения: Вы не можете нормально передвигаться при захвате. Однако, вы можете проводить встречные проверки захвата (смотрите ниже), чтобы выполнять передвижение в захвате.

Если Вы Проводите Захват

Когда вы в захвате (вне зависимости от того кто его начал), вы можете выполнить следующие действия. Некоторые из этих действий выполняются вместо атаки (вместо обычного стандартного действия или действия передвижения).

Если ваш ВAB позволяет вам провести несколько атак, вы можете проводить несколько таких действий.

Активация необычного предмета: Вы способны сактивировать предмет, но до тех пор, пока он не требует сложных телодвижений. Для активации предмета вам нет необходимости проводить проверку захвата.

Атака по оппоненту: Вы можете ударить противника невооруженным ударом, натуральным оружием или облегченным оружием. К этим атакам вы получаете штраф —4. Находясь в захвате вы не можете проводить атаки обеими руками/оружием, даже если они облегченные.

Активация Способности: Вы можете пытаться активировать способность в момент захвата или прижима, учитывая, что время активации не более одного стандартного действия. Для активации в таком положении необходимо пройти проверку концентрации с КС 20, или использовать способность с метафитом "Неподвижная способность".

Нанесение Повреждений Оппоненту: Вы наносите повреждения невооруженным ударом. Проведите встречную проверку захвата вместо атаки. Если вы победили, то вы наносите временные повреждения (1d3 Средний атакующий или 1d2 Маленький атакующий, плюс модификатор Силы). Если вы хотите нанести обычное повреждение, а не временное, вы переносите штраф —4 к проверке захвата.

Доставание облегченного оружия: При успешной проверке захвата, вы можете действием передвижения вы можете достать облегченное оружие.

Высвобождение: Вы можете вывернуться из захвата выиграв встречную проверку захвата вместо своей атаки. Если вы желаете, то вместо проверки захвата вы можете проверять навык Искусство побега. Если вас удерживают более одного оппонента, ваш результат проверки захвата должен превысит все их отдельные проверки захвата. (При желании, оппоненты могут не пытаться удерживать вас). Если вы выиграли проверку, вы завершаете свое действие передвижением в смежную с врагом(ами) клетку.

Передвижение: Вы можете передвигаться с половиной вашей базовой скорости (таща за собой всех втянутых в захват оппонентов), но для этого должны выиграть проверку захвата. Она требует стандартного действия, и должна превысить проверки всех остальных участников захвата.

Отметьте себе: Вы получаете +4 бонус к проверкам захвата против оппонента с которым у вас установлен прижим, но только если больше никто другой не вовлечен в захват.

Прижать своего оппонента: Вы можете держать оппонента обездвиженным на протяжении 1 раунда, если вы выиграли встречную проверку захвата (проводится вместо атаки). Если вам удалось прижать оппонента, у вас есть новые варианты действий (смотрите ниже).

Сбить прижим другого: Если вы проводите захват по оппоненту, который прижал другого персонажа, вы можете вместо атаки провести встречную проверку захвата. Если вы её выиграли, вы снимаете прижим с персонажа. Но он все также остается в захвате с оппонентом.

Использовать оружие врага: Если ваш оппонент удерживает в руках облегченное оружие, вы можете им же провести по нему атаку. Проведите встречную проверку захвата (вместо вашей атаки). Если вы выиграли, вы можете провести бросок атаки с этим оружием, но с —4 штрафом к атаке (выполнение этого не требует дополнительного действия). Проводя это действие, вы не получаете в свое распоряжение оружие врага.

Если вы прижимаете противника

Как только вы прижали оппонента, он весь в ваших руках. Однако у вас нет столько свободы, как это было при захвате. Вы можете продолжать наносить повреждения врагу проводя встречные проверки захвата, можете пытаться применять оружие врага против него же, или можете пытаться передвигаться в захвате (смотрите выше). Со своего усмотрения, вы можете препятствовать речи вашего врага.

Вы можете использовать действие обезоруживания для выхватывания или отбирания хорошо закрепленного или удерживаемого объекта у прижатого врага, но он получает +4 бонус к проверке для противостояния к этой проверке.

Вы добровольно можете отпустить врага свободным действием; если вы так делаете, вы не находитесь более в захвате с этим персонажем.

Вы не можете вынимать или применять оружие (против прижатого или любого другого персонажа), выкручиваться из захвата другого оппонента, прижимать другого персонажа, сбивать чужой прижим, если сами поддерживаете свой.

Если вас прижал оппонент

Когда ваш оппонент прижал вас, вы удерживаетесь неподвижным (но не беспомощным) на 1 раунд. Пока вы прижаты, у вас —4 штраф к АС против врагов, которые не участвуют в прижипе против вас. С усмотрения вашего врага, вы также можете или не можете разговаривать. В свой ход вы можете попытаться выкрутиться из прижима, пройдя встречную проверку захвата вместо атаки. Вместо проверки захвата вы можете проверять навык Ловкость/Высвобождение, но это требует от вас стандартного действия. Если вы выиграли, вы вырвались из прижима, но все еще удерживаемы в захвате.

Присоединение к Захвату

Если ваша цель уже с кем-то в захвате, то в таком случае вы можете провести атаку описанную выше для проведения захвата, за исключением того, что цель не получает благоприятной атаки против вас.

Если в захвате задействовано несколько противников, вы выбираете одного из них, против которого и проводите встречную проверку захвата.

Несколько Проводящих Захват

В одном захвате могут принимать участие несколько сражающихся. На одного оппонента может приходиться до четырех сражающихся на один раунд. Существа на одну категорию меньше принимаются за половину, существа на категорию больше принимаются за двоих, существа на две и больше категорий принимаются за четверых.

Когда вы проводите захват против несколько оппонентов, вы выбираете одного, против которого и проводите встречную проверку захвата. Исключение — попытка вывернуться из захвата; для успешного побега вы должны своей проверкой преодолеть результаты проверок каждого из удерживающих вас оппонентов.

Сражение верхом

Находясь на подходящем транспорте или верховом животном вы можете сражаться верхом. Транспорт или верховое животное занимают 4 клетки.

Сражение

Сражаясь верхом вы можете использовать одноручное оружие без штрафов, или удерживать двуручное оружие в одной руке с штрафом -4, т.к. второй рукой вы управляете транспортом/животным.

Каждый раунд вы должны проводить проверку навыка Езда Верхов с КС20, если проверка успешна, то вы можете после действия движения совершить стандартное действие, если проверка провалена, то вы можете только передвинуться.

Когда вы атакуете существ меньше по размеру, чем ваш транспорт/животное, то вы получаете бонус +1 к рукопашным атакам.

Вы не можете проводить полнораундовые атаки оружием ближнего боя.

При проведении чарджа вы получаете стандартные для чарджа бонусы к атаке и штрафы к АС, но если вы используете оружие с диапазоном, то вы наносите двойные повреждения от своей атаки + бонусное повреждение равное двойному количеству пройденных клеток транспортом/животным.

Вы можете использовать дистанционное оружие даже если транспорт/животное движется с двойной скоростью (но штрафом -4). Если транспорт/животное движется с четверной скоростью, то штраф увеличивается до -8. Так-же вы можете проводить полнораундовые атаки дистанционным оружием.

Активация способностей: вы можете активировать способности, мастер устанавливает КС концентрации от 10 до 20 в зависимости от скорости вашего движения.

Выход из строя: если ваш транспорт/животное выведены из строя прямым уроном (или опрокинуты/перевернуты), то вы проводите проверку Акробатики с КС 20, чтобы мягко приземлиться. При неудачной проверке вы получаете 1D6 урона.

Вас сбили: если вы теряете сознание, то вы падаете с транспорта/животного с вероятностью 50% и получаете 1D6 урона. Если вас пытаются опрокинуть, то вы проводите встречную проверку своей Езды вверхом против этих попыток, и если вы их проваливаете, то вы проводите проверку Акробатики с КС 25, чтобы мягко приземлиться. При неудачной проверке вы получаете 1D6 урона и считаетесь лежащим на земле.

Пробегание

Вы можете пробежать стандартным действием мимо противника. (По правилам вы не можете проводить стандартное действие во время движения, но это исключение). При пробегании вы пытаетесь пропихнуться сквозь врага (и пройти через его клетку) в своем передвижении. Вы способны пробежать через противника на одну категорию больше вас, того же размера или меньше. Вы способны за действие провести лишь одну проверку пробегания.

При проведении пробегания следуйте этим шагам:

1. Так как при пробегании вы преодолеваете клетку защищающегося, то вы провоцируете благоприятную атаку от него.

2. Оппонент Уступил? Затем, защищающийся принимает решение уклониться от вас или заблокировать дорогу. Если он уклоняется, вы продолжаете бежать прямо. (Вы всегда можете пробежать по клетке, которую занимает тот, кто уступил вам дорогу). В любом случае, проверка пробегания не учитывается в ваши действия на этот раунд (за исключением передвижения, при преодолении клеток оппонента). Если оппонент не пропускает вас, переходите к шагу 3.

3. Оппонент Блокирует? Если он блокирует вам путь, вы должны провести встречную проверку Атлетики против проверки Атлетики или Акробатики защищающегося. Пробегающий получает +4 бонус за каждую категорию размера выше Средней, и -4 штраф за каждую категорию меньше Средней. Защищающийся получает +4 бонус, если у него более двух ног, или он более стабилен. Если вы выиграли, то вы оттолкнули и опрокинули врага. Если же нет, то защищающийся может незамедлительно отреагировать встречной проверкой Атлетики против вашей Атлетики или Акробатики, чтобы вас толкнуть и опрокинуть.

4. Результаты. Если вы успешно провели опрокидывание оппонента, вы продолжаете как обычно стремительно бежать по прямой. Если опрокидывание не удачное, а вы в свою очередь опрокинуты, вы сдвигаетесь на 1,5 метра назад и падаете навзничь, заканчивая свое передвижение. Если вы прошли неудачно проверку, но не опрокинуты, вы передвигаетесь назад на 1,5 метра в то направление, откуда бежали. Если эта клетка занята, вы падаете навзничь в этой клетке.

Улучшенное набегание: Если у вас есть фит улучшенное набегание, то ваша цель не может уклониться от вас.



Раскалывание

Вы можете попытаться уничтожить оружие, щит или другой удерживаемый противником предмет. Мастер определяет прочность предмета (его АС) и количество его ХП.

Шаг 1: Благоприятная атака. Вы провоцируете благоприятную атаку от цели, чье оружие или щит вы атакуете (Если у вас есть фит Улучшенное Раскалывание, то вы не провоцируете благоприятную атаку).

Шаг 2: Встречные броски. Вы и защищающийся проводите встречные броски проверок атак вашим соответствующим оружием. Обладатель двуручного оружия, получает +4 бонус к проверкам раскалывания, а обладатель облегченного —4 штраф. Если бойцы разных размеров, более крупный боец получает +4 бонус к атаке, за каждую разницу в категориях размера.

Шаг 3: Последствия. Если вы победили проверку защищающегося, вы нанесли удачный удар. Бросьте повреждения, и нанесите их щиту или оружию. Если вы не прошли проверку раскалывания, вы не нанесли повреждений.

Раскалывание удерживаемого или носимого объекта: Вы не проводите встречную атаку для повреждения носимого или удерживаемого объекта. Вместо этого, вы наносите атаку по АС объекта. АС носимого или удерживаемого объекта равен: 10 + его модификатор размера + модификатор Ловкости носящего его персонажа. Атака по носимому или удерживаемому объекту провоцирует благоприятную атаку. Для попытки сорвать предмет, надетый на владельца (такой как плащ или очки), а не повреждать его, смотрите проверку Обезоруживания. Вы не можете расколоть броню, надетую на другого персонажа.

Метание гранат

Чтобы метнуть гранату необходимо определить сложность для броска. Придерживайтесь следующих шагов:

Шаг 1: Выберите квадрат, в который вы будете бросать гранату.

Шаг 2: Рассчитайте расстояние до этого квадрата, используя те же критерии, что и при перемещении.

Шаг 3: Определите сложность (АС) для броска из расчета $10 + 1$ за каждые 1.5 метра.

Шаг 4: Выполните бросок гранаты как атаку дистанционным оружием.

Шаг 5.1: Бросок выполнен успешно: цели в зоне поражения проводят спасбросок рефлекса и получают урон.

Шаг 5.2: Бросок выполнен неудачно: определите направление, в котором упала граната - для этого бросьте 1D8, это определит промах броска, с 1 ближе к вам, а от 2 до 8 по часовой стрелке (как на изображении). Далее бросьте 1D4 и прибавьте к полученному значению 2, чтобы определить в скольких клетках от начальной упала граната. Если в зоне ее поражения есть существа, то они так-же проходят спасбросок Рефлекса и получают урон.



Опрокидывание

Невооруженной рукопашной атакой вы можете попытаться опрокинуть оппонента. Вы способны опрокинуть только оппонента равного по размеру вам, меньшего за вас, или большего на одну категорию.

Проведение Атаки Опрокидывания: Проведите невооруженную рукопашную атаку как касательную рукопашную атаку. Она провоцирует со стороны противника благоприятную атаку, как и для большинства невооруженных атак.

Если атака успешна, пройдите проверку Атлетики против проверки Акробатики или Атлетики защищающегося. За каждую категорию размера опрокидывающего выше Среднего - он получает бонус +4, за каждую категорию ниже среднего - 4 штраф. Защищающийся получает +4 бонус стабильности к проверке, если у него более двух ног, или он по иному более стабилен. Если вы выиграли, то вы опрокинули оппонента. Если вы проиграли, защищающийся может сразу же отреагировать и провести ответную проверку Атлетики против вашей Атлетики или Акробатики для попытки опрокинуть вас.

Избежание благоприятных атак: Если у вас есть фит Улучшенное Опрокидывание, или вы опрокидываете оружием (смотрите ниже), то вы не провоцируете благоприятную атаку при опрокидывании.

Вы Опрокинуты (Распростёрты): Опрокинутый персонаж распростёрт. Поднимание из этого положения является действием передвижения.

Опрокидывание Оппонента Находящегося на транспорте: Вы можете проводить атаку опрокидывания против оппонента сидящего верхом. Защищающийся может пройти проверку навыка Езда Верхом вместо проверки своей Атлетики или Акробатики. Если вам удалось, то вы опрокинули своего оппонента с его транспорта.

Опрокидывание с помощью оружия: Некоторое оружие может быть использовано для атак опрокидывания. В таком случае, вместо невооруженной касательной атаки, вы проводите рукопашную касательную атаку с этим оружием, и не провоцируете благоприятной атаки. Если вас опрокинули во время вашей проверки опрокидывания, вместо падения вы можете отпустить оружие.

Сражение с оружием в каждой руке

Если вы удерживаете во второй руке ещё одно оружие, вы получаете дополнительную атаку в раунд с этим оружием. Однако, вести сражение таким способом затруднительно, и вы переносите -6 штраф к вашей обычной атаке с основной руки, и -10 к атаке не основной руки. Эти жёсткие штрафы, возможно понизить двумя способами:

1) Если оружие в не основной руке облегченное, каждый из штрафов понижается на 2. (Невооружённый удар всегда принимается за облегчённый).

2) Черта Сражение с оружием в каждой руке снижает штраф для основной руки на 2, а не основной на 6.

Двойное Оружие: Вы можете использовать двойное оружие для проведения дополнительной атаки, так, будто вы ведёте сражения с оружием в каждой руке. Штрафы в таком случае применяются, таким образом, будто оружие у не основной руки облегчённое.

Размер существа

От размера существа напрямую зависят его диапазон атаки, занимаемая площадь, вес, и корректировки к обычным и специфическим атакам, а так-же к АС.

Окружение

Существа, которые занимают более одной клетки считаются фланкируемыми, если хоть одна клетка, которую они занимают находится между противниками существа. Так-же при фланкировании существа большого и болле размера берут любую клетку для определения фалнкирует ли оно оппонента.

Укрытия

Любое существо, которое занимает более одной клетки (1,5 м) определяет для себя укрытие от рукопашных атак более мелких существ несколько по иному. Такое существо может выбрать любую клетку, которую оно занимает, чтобы определить, получает ли оно укрытие от рукопашных атак оппонента. Точно также, и при проведении рукопашных атак с его стороны, вы можете выбирать клетку, чтобы определить, получаете ли вы в ней от него укрытие.

Размер	Диапазон атаки	Занимаемое пространство	Средний вес, кг	Корректировка бонуса атаки и АС	Бонус к специфическим атакам
Мелкий	0	0,15м	0,056 и менее	+8	-16
Миниатюрный	0	0,3м	до 0,5	+4	-12
Крошечный	0	0,75м	до 4	+2	-8
Маленький	1,5м	1,5м	до 30	+1	-4
Средний	1,5м	1,5м	до 225	0	0
Большой	3,0м	3,0м	до 2 000	-1	+4
Огромный	4,5м	4,5м	до 16 000	-2	+8
Громадный	9,0м и более	9,0м и более	до 125000	-4	+12
Колоссальный	9,0м и более	9,0м и более	более 125000	-8	+16